キャラの魅力をワンランクUPさせるテクニック

Character Illustration Drawing

Miyuliのキャラクターイラスト講座



Miyuli 著

小さなコツで大きく上達！

いきいきとして魅力あるキャラクター描写のコツを
人気アーティストのMiyuliが徹底解説。
人物デッサン、豊かな表情、ポーズや服装まで……
プロのテクニックを気軽に取り入れて、
自分だけのキャラクターを描き出しましょう！

キャラの魅力をワンランクUPさせるテクニック

Character Illustration Drawing

Miyuliのキャラクターイラスト講座



Miyuli 著

Original Language Edition:
Miyuli-Art Tips Collection 2

はじめに

本書は、人気コミックアーティストのMiyuliによるイラストアドバイス集です。人体、表情、ポーズ、遠近法、衣服のシワなど、プロから初心者までスキルを磨きたい方々のためにさまざまなポイントを取り上げています。

日本で2020年に発売された『Miyuliのイラスト上達TIPS キャラクターイラストのための人物デッサン』では、人体構造や人体パーツの描き方など、キャラクターイラストの基本となる部分を取り上げました。本書はそこからさらに踏みこみ、観察と実践を主なテーマとしています。

人体の各パーツの名前や動きをただ学ぶのではなく、よく観察して「どう見えるのか」をふまえて描く方法。ダイナミックな構図や、さまざまなアングルで人体を描く方法。人物のポーズ、表情、動作をより豊かに、魅力的に描く方法など……。スキルアップに役立つポイントを解説していきます。

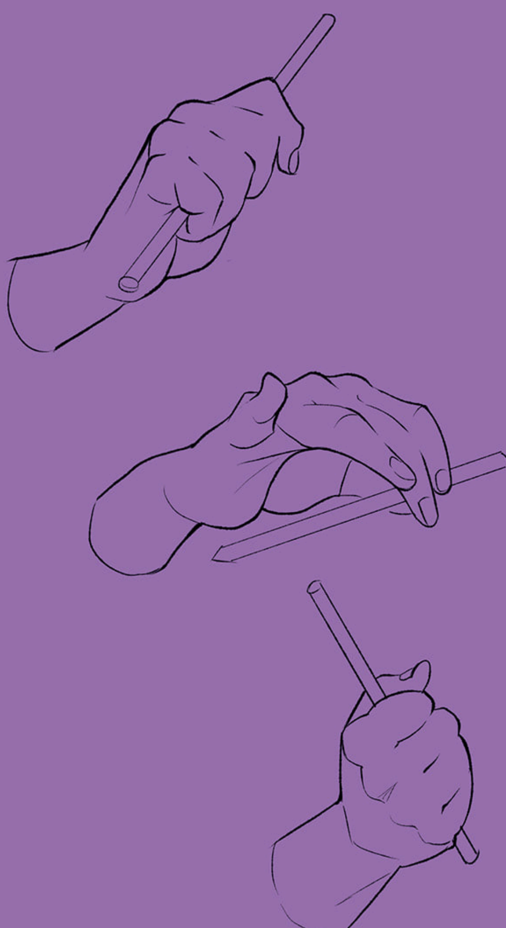
熱心に学ぶ気持ちがあっても、文字ばかりの参考書やマニュアル本ではやる気をなくしてしまいがちです。しかしMiyuliのわかりやすくて詳しいイラスト解説や、彼女自身の言葉で書きこまれたアドバイスは、イラストを描きたいあなたの気持ちを応援し、着実に上達させるでしょう。各レッスンの扉のテキストは、芸術教育を受けている編集スタッフのローレンス・キャサリーニが担当しています。

もっと学びたい読者のために、巻末に参考書籍・サイト一覧を掲載しています。適宜ご参照ください。本書が皆様のさらなるスキルアップに役立つことを願っています。

目次

Lesson 1

自然に見える人体の描き方



アニメーション、ゲームアート、ウェブトゥーンから紙媒体のコミックまで、アーティストは状況に適した比率で人体を正確に描くことが求められます。特にアニメやキャラクターデザインの世界では、さまざまなタイプの人間を描くスキルが必要です。人体の描写を通して人物のバックグラウンドまで表現することは、基本中の基本といえるでしょう。

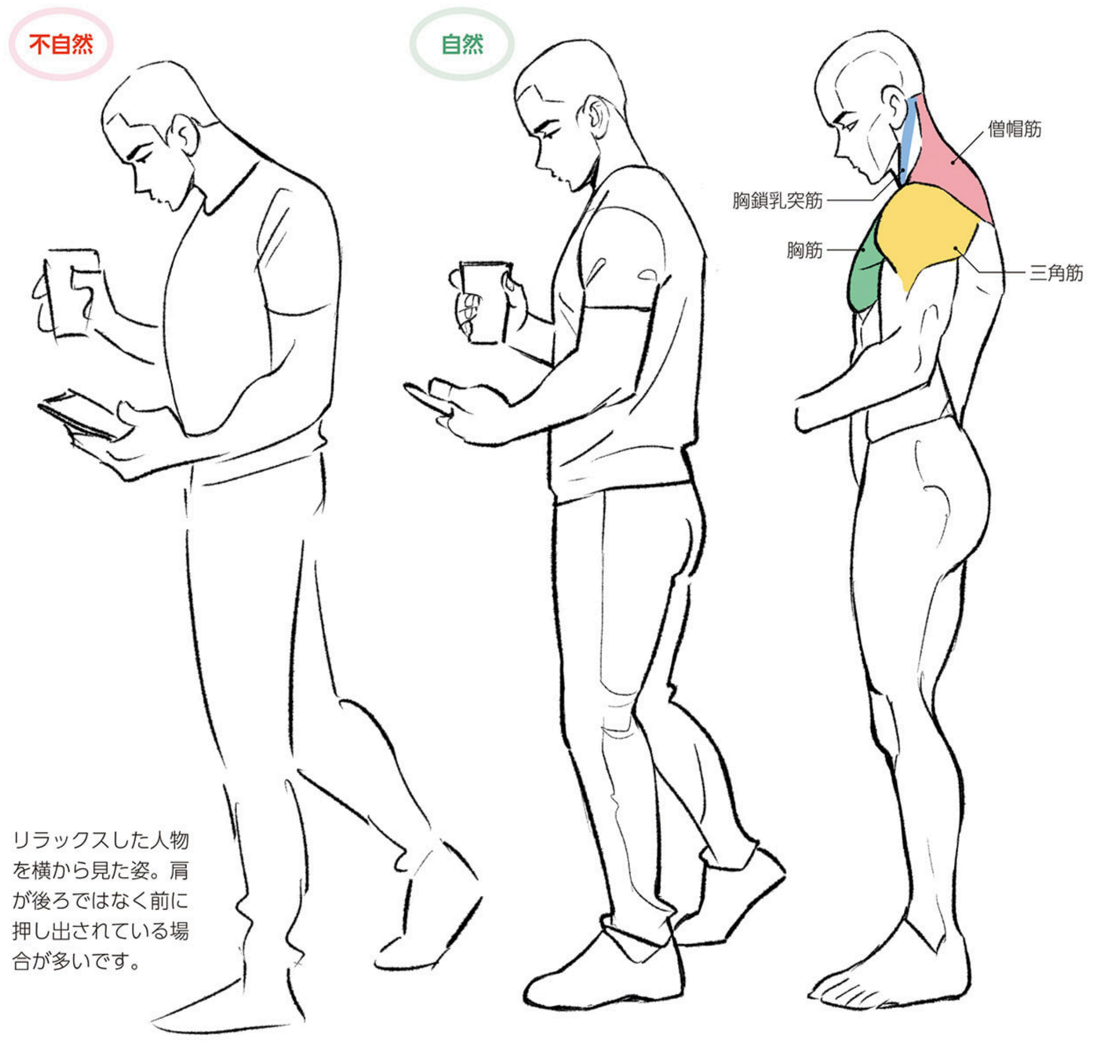
このレッスンでは人体の構造を深く掘り下げ、体のタイプを様式化・単純化して描きます。これをベースに、筋肉や脂肪、顔の各パーツなどキャラクターの細部の描写、年齢を重ねた描写などを加えていきます。

本書を参考に人体を描くことで、新たな発見があることでしょう。体を描くのがもっと簡単になるはずです。では始めましょう！

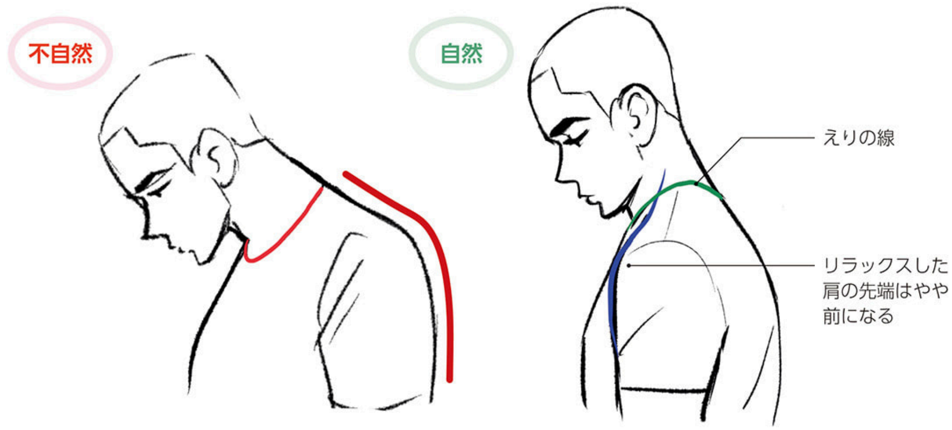
キャラクターの全身を描く

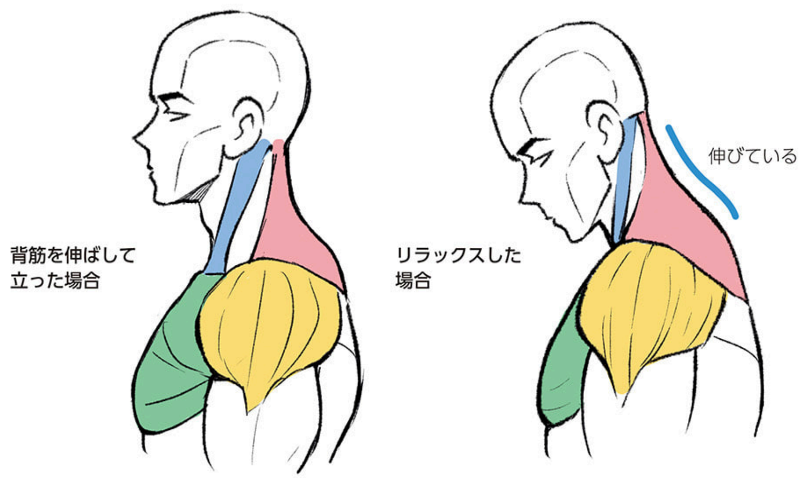
　リラックスした人物を描くことは、意外と難しいもの。自然な印象になりにくいのです。写真などの参考資料をよく観察すると、リラックスした人物の肩は前へ押し出されているのがわかります。皮膚の下にある筋肉をふまえて描くことが、自然な印象を作るための重要なポイントです。

自然な印象を描くポイント

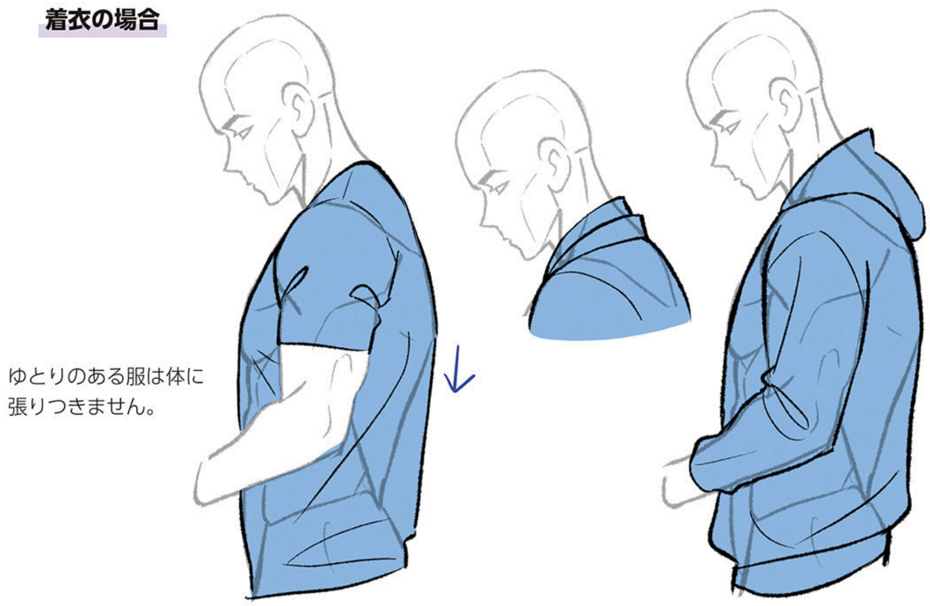


リラックスした人物を横から見た姿。肩が後ろではなく前に押し出されている場合が多いです。


不自然
自然
えりの線
リラックスした
肩の先端はやや
前になる


背筋を伸ばして
立った場合
伸びている
リラックスした
場合

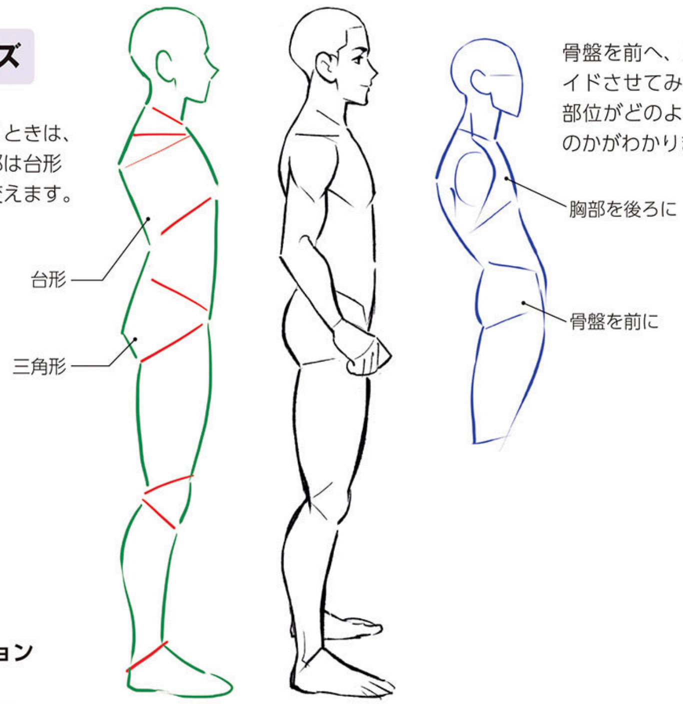
着衣の場合


ゆとりのある服は体に
張りつきません。

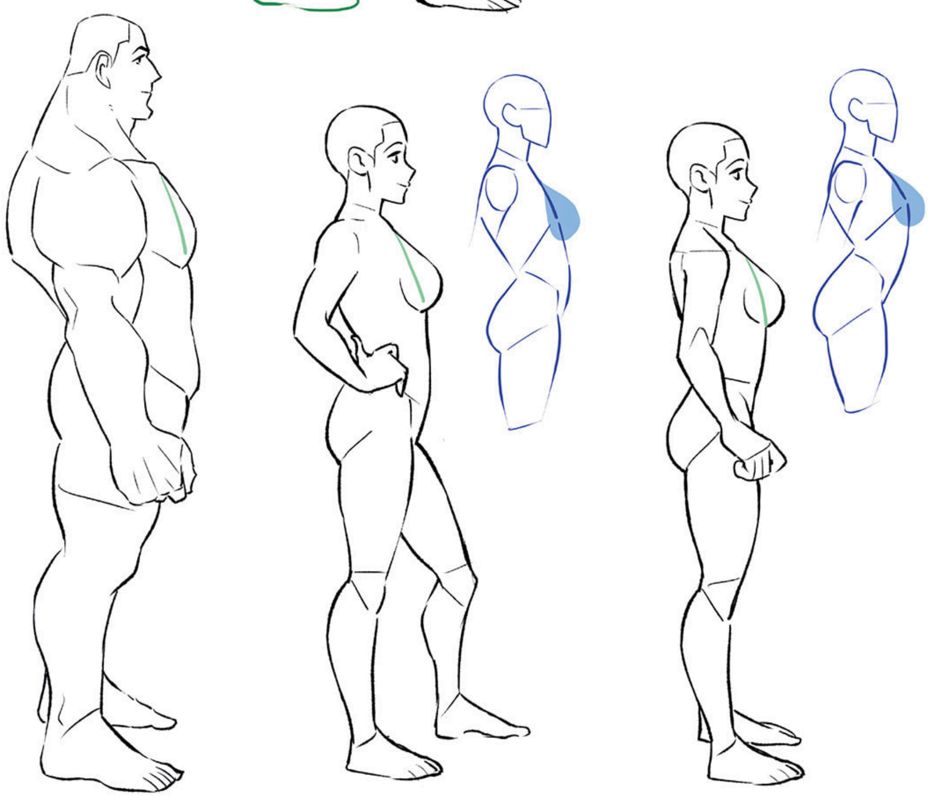
横向きのポーズ

横向きの胴体を描くときは、骨盤は三角形、胸部は台形でとらえて傾斜を変えます。

骨盤を前へ、胸部を後方へスライドさせてみると、この２つの部位がどのように連動しているのかがわかります。

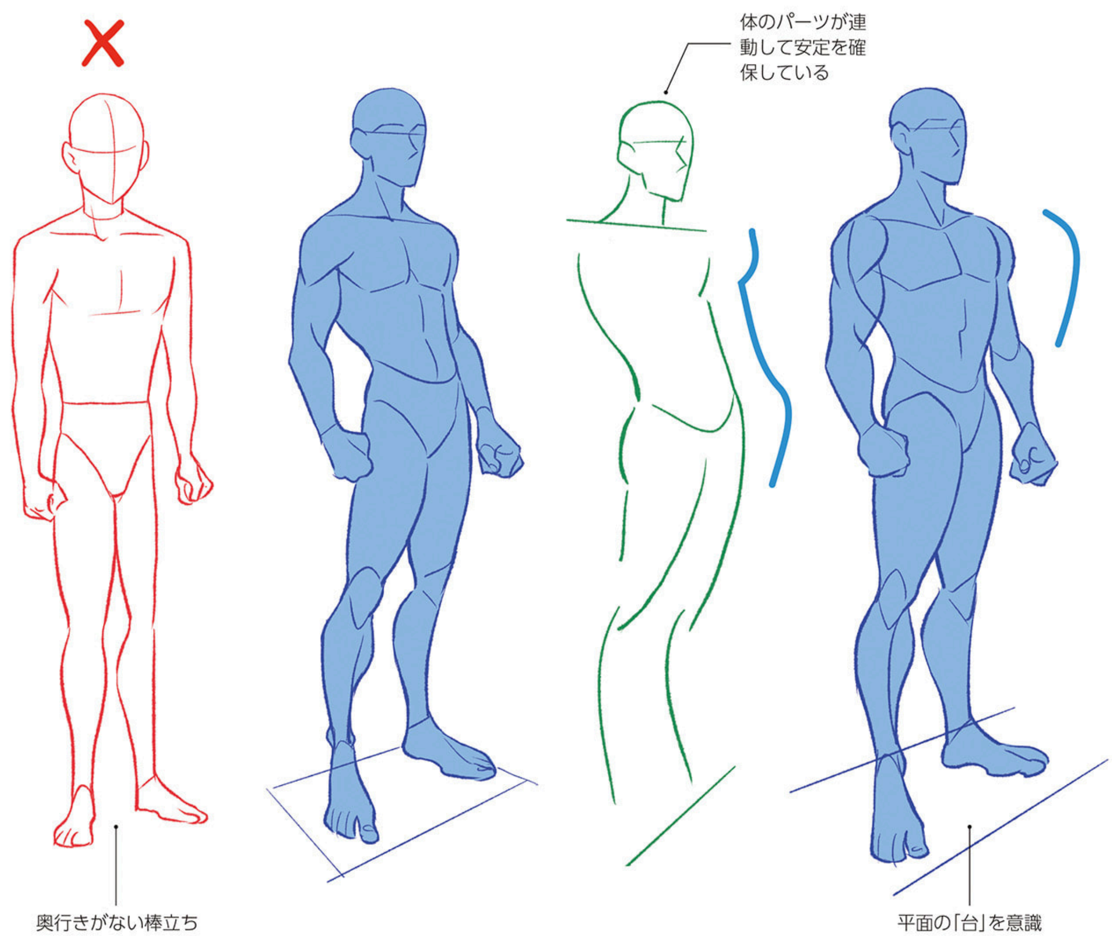


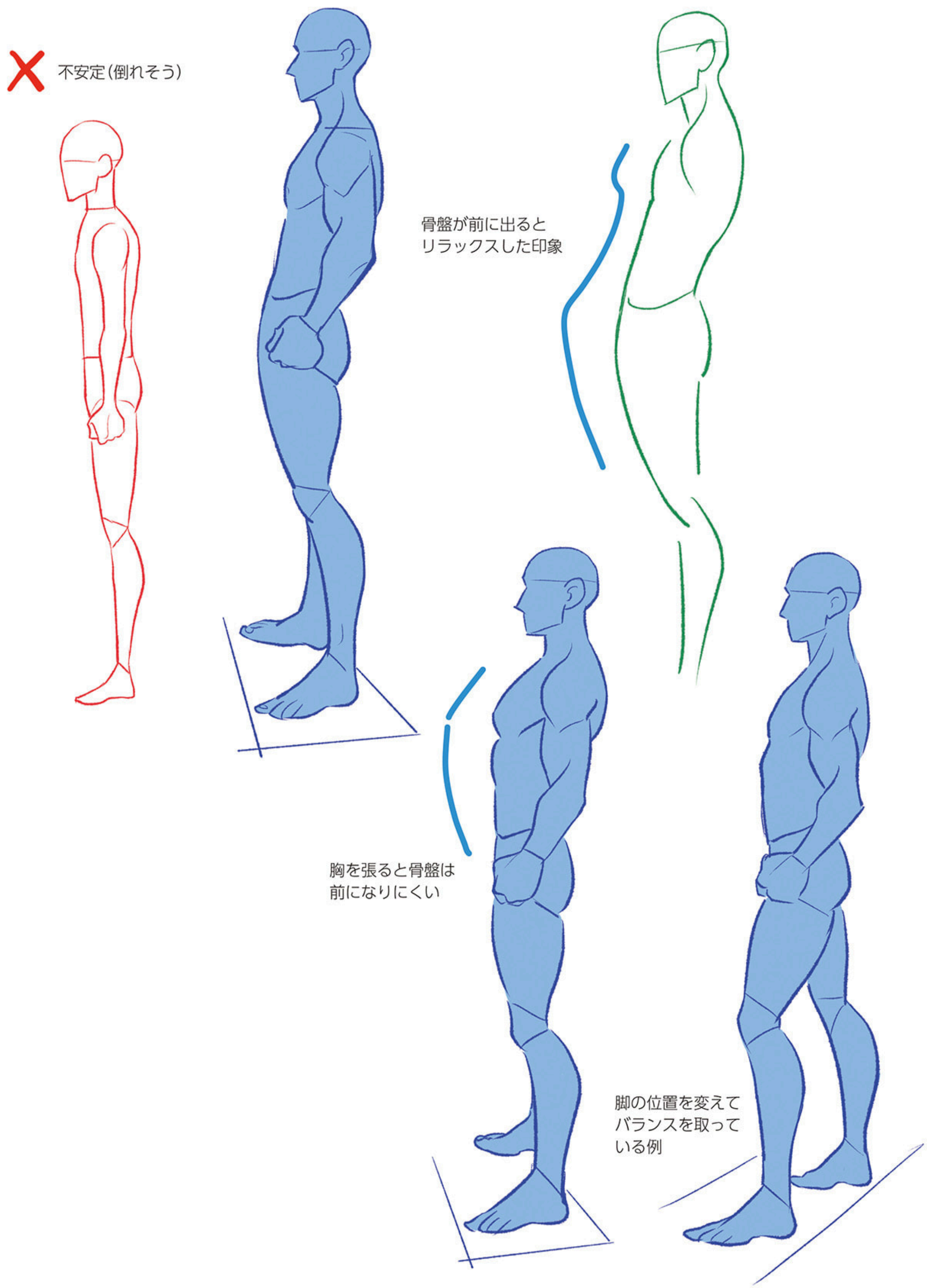
●体形バリエーション



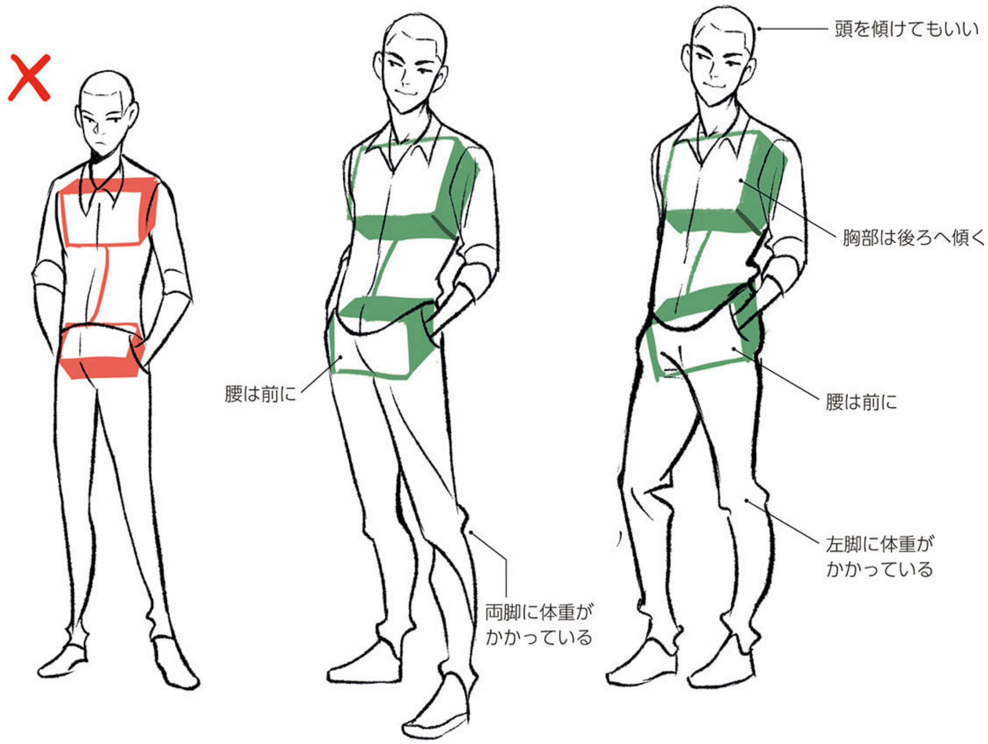
安定した立ち姿を考える

全身を描くときは「台」の上に立っているように、地面となる平面を意識すると安定した立ち姿になります。立っているポーズでも座っているポーズでも、体の各パーツは全身が安定するよう配置します。
体の安定性を左右するのは**重心**の位置。これは体の中心にあるとは限りません。重さの作用線がすべて交わるポイントが体の中心であり、たいていはおへその位置です。つまり重心とは、体の重さがすべて集中する架空の１点と考えます。
体の中心を通るように縦線を引いたとき、その線が腰の枠内におさまれば安定したポーズが描けています。



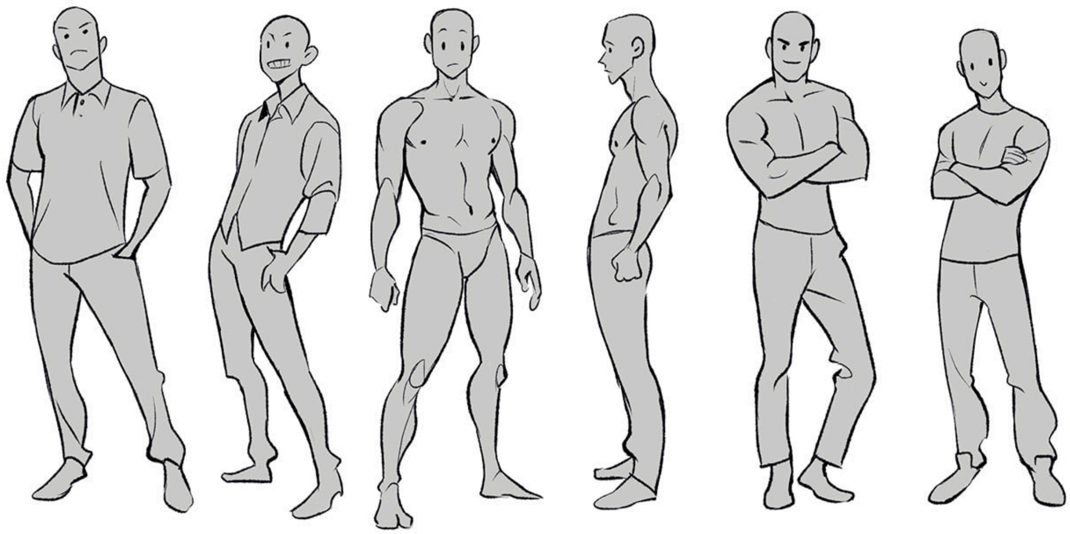

不安定(倒れそう)
骨盤が前に出ると
リラックスした印象
胸を張ると骨盤は
前になりにくい
脚の位置を変えて
バランスを取って
いる例

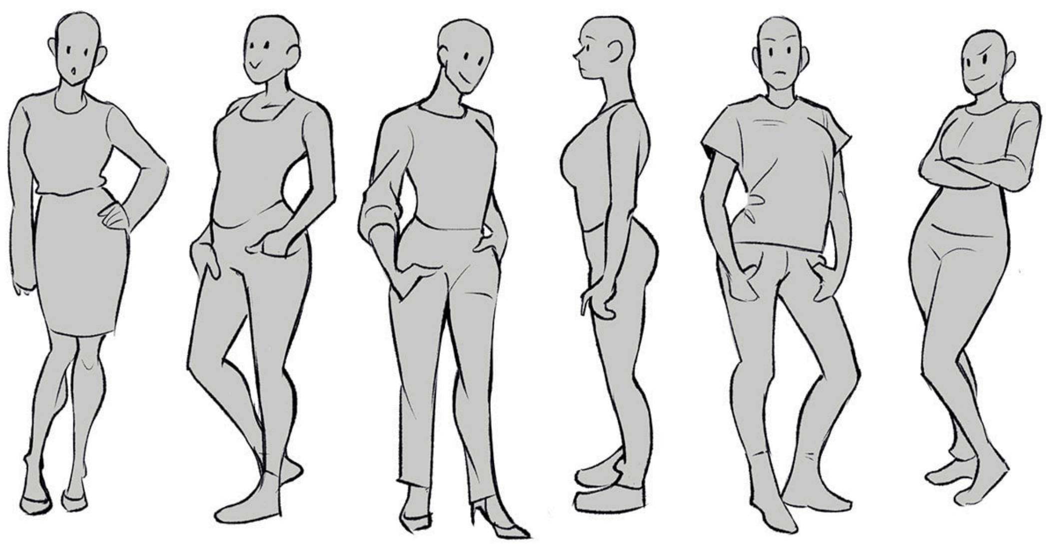
バランスが取れて安定したポーズにするには、骨盤と脚の描き方が重要です。リラックスして立っている状態なら、胸は後ろへ傾く一方、骨盤は前へ出ます。体重は左右どちらかの脚で支えてもいいでしょう。肩と腰を平行な2本の横軸として、それらが近づいたり離れたりするところをイメージしてください。





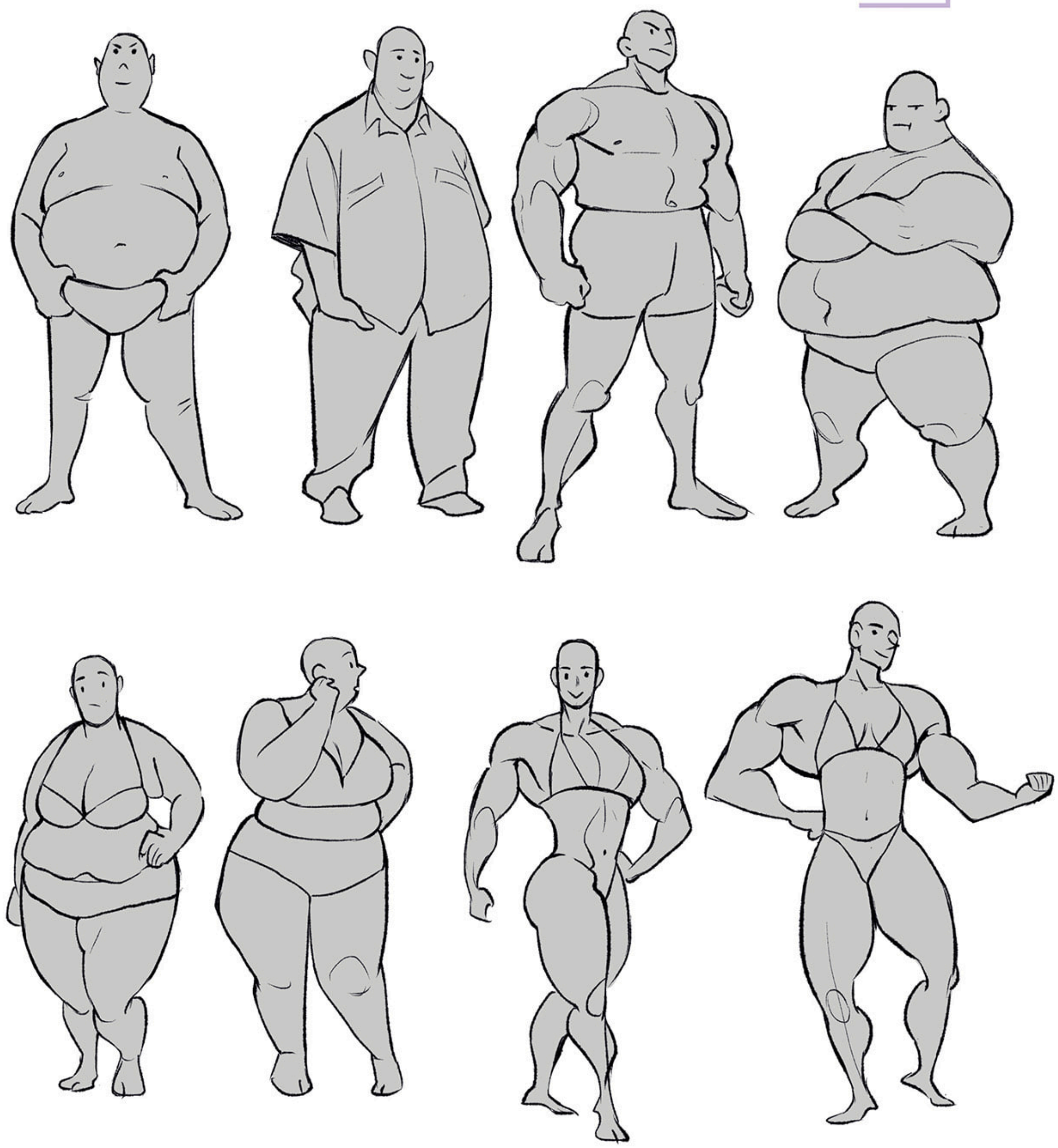
人物デッサンは観察から始まる。
見たとおりに描く力を磨いたのち……「何を表現したいか」を決め完成させる





人物を上手に描く最善の方法は観察と練習。実際の人物をよく見て描くことです。練習を積み重ねることで技術は向上します。人体のバランス、ボリューム、構造などには特定の法則があり、これを覚えておくことも重要です。さまざまな体形を自信を持って描けるようになるには、実際のモデルを見てデッサンの練習ができる教室に通ってみるのもひとつの手でしょう。街を行き交う人々をスケッチするのもおすすめです。通行人をモデルにする場合、描くスピードが要求されるため、動きや体つきといった人物の特徴をすばやくとらえる練習になります。

人体を構成しているのは、幾何学的な形。
球体、円筒、直方体などを組み合わせて多彩なオリジナルキャラを作る



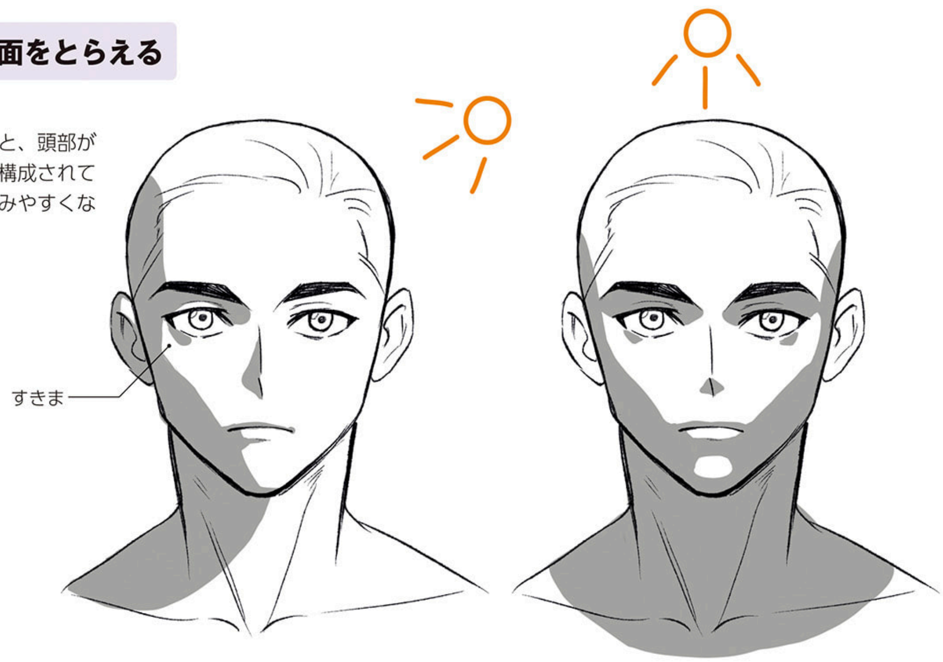
人物デッサンはオリジナルのキャラクターをデザインするときにも役立ちます。その絵によってどんなイメージを与えたいかを必ず意識してください。キャラクターの体つきから、その人物のバックグラウンド、性格など、たくさんのことが表現できます。
長方形型はキャラクターに安定感と威厳を与え、三角形型は狡猾、俊敏、活動的な印象をもたらします。

頭部の描き方

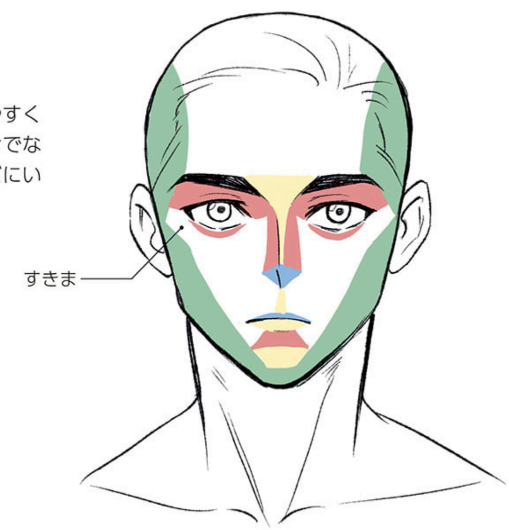
頭部を描いてカゲをつけるには、頭部の構造と面を理解することが大切です。構造とは、頭のさまざまな要素がどのように組み合わさっているかということ。立体を形作る複数の面について知ることも重要です。頭部には前面、側面だけでなく、いくつもの面があり、そのうちの多くは曲面なのです。

頭部の面をとらえる

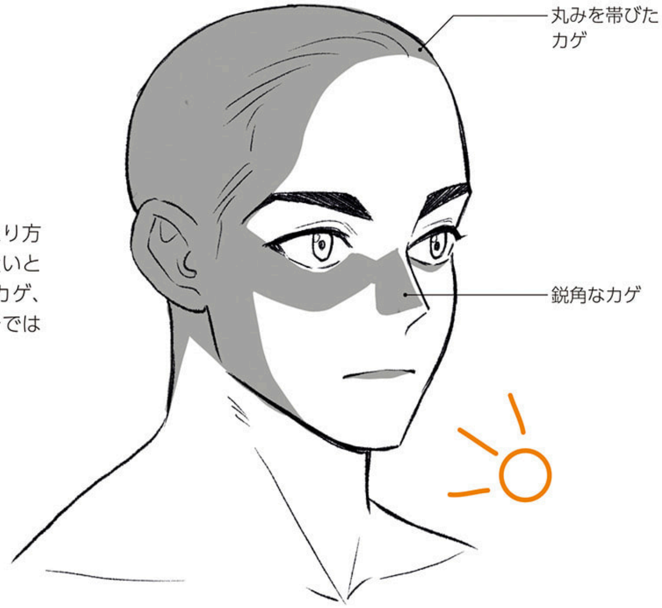
光を当てると、頭部がどんな面で構成されているかつかみやすくなります。

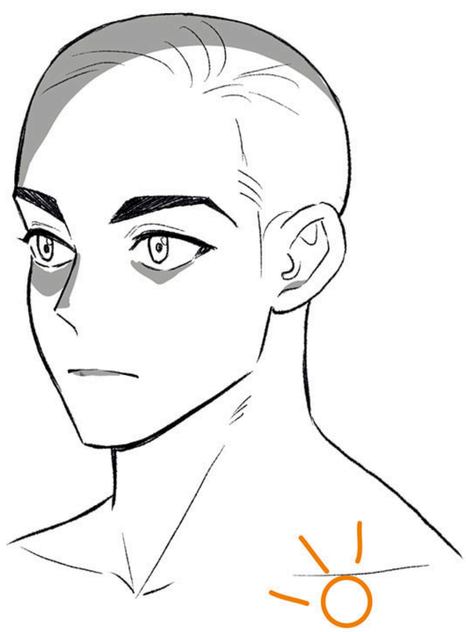


こちらは色分けしてわかりやすくした図。顔の前面、側面だけでなく目のくぼみや鼻の起伏などにいくつもの面があります。



平面と曲面では光の当たり方が変わります。曲面に近いところでは丸みを帯びたカゲ、平面と平面が接する部分では鋭角なカゲになります。

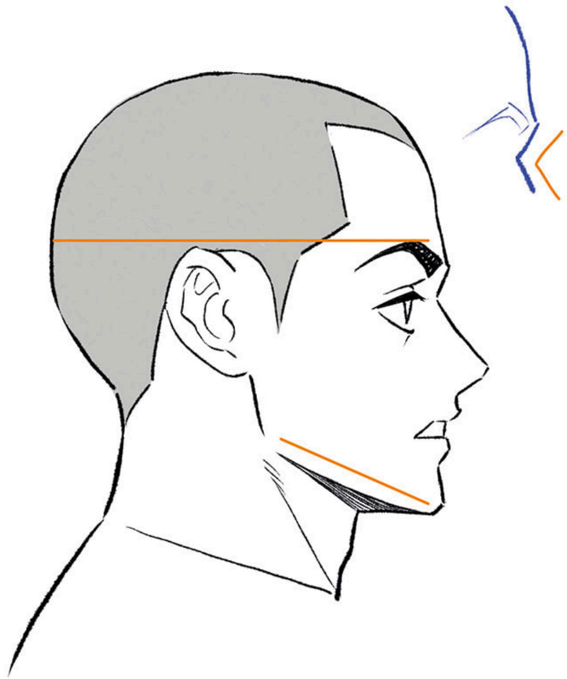






横顔のポイント

個人差がありますが、眉の高さと耳の上端の高さは同じくらいです。あごの付け根は耳の下にあり、あご先にかけて傾斜したラインができます（オレンジ色の線）。口を開けると傾斜の角度が変わります。
眉間もよく観察してみましょう。眉から目、鼻にかけて「く」の字のへこみがありますが、この形は表情によって変化します。



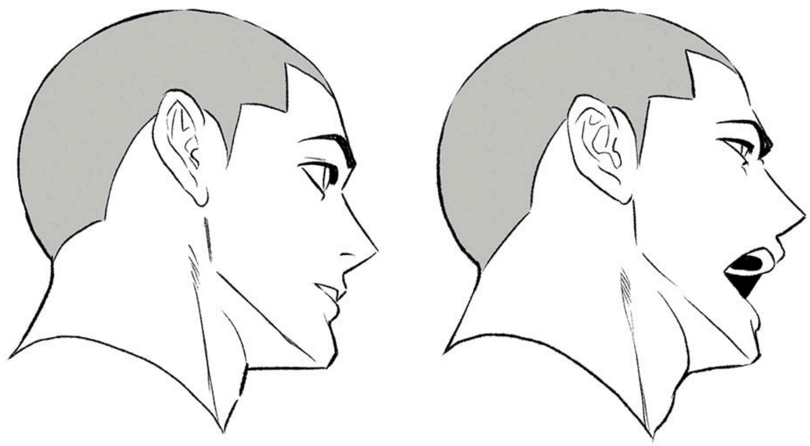


眉の形や傾きは、
表情の変化に連動
して変わります。

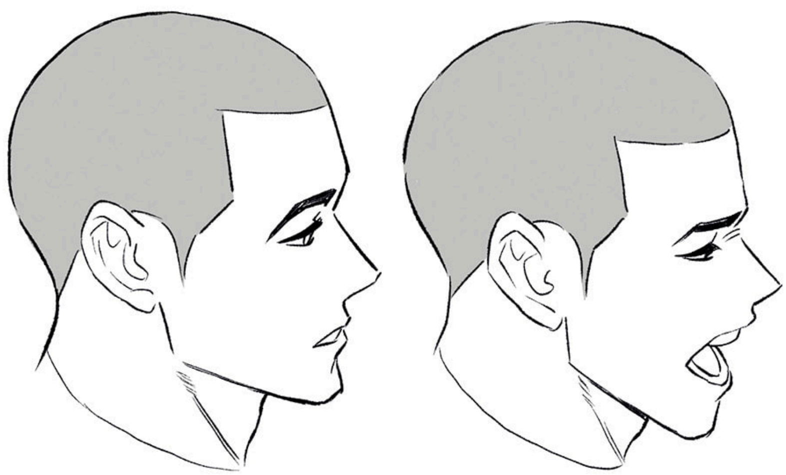


アオリ

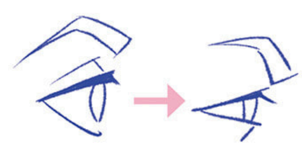
ひたいの生え際の線は、アオリ（下から見たところ）やフカン（上から見たところ）のときに大きく変化します。後頭部の見え方の変化もよく観察してみましょう。



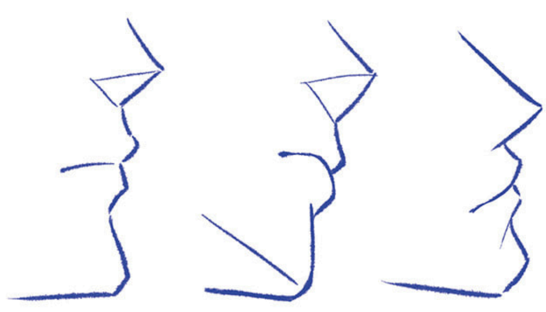
フカン



まぶたが閉じぎみに見える

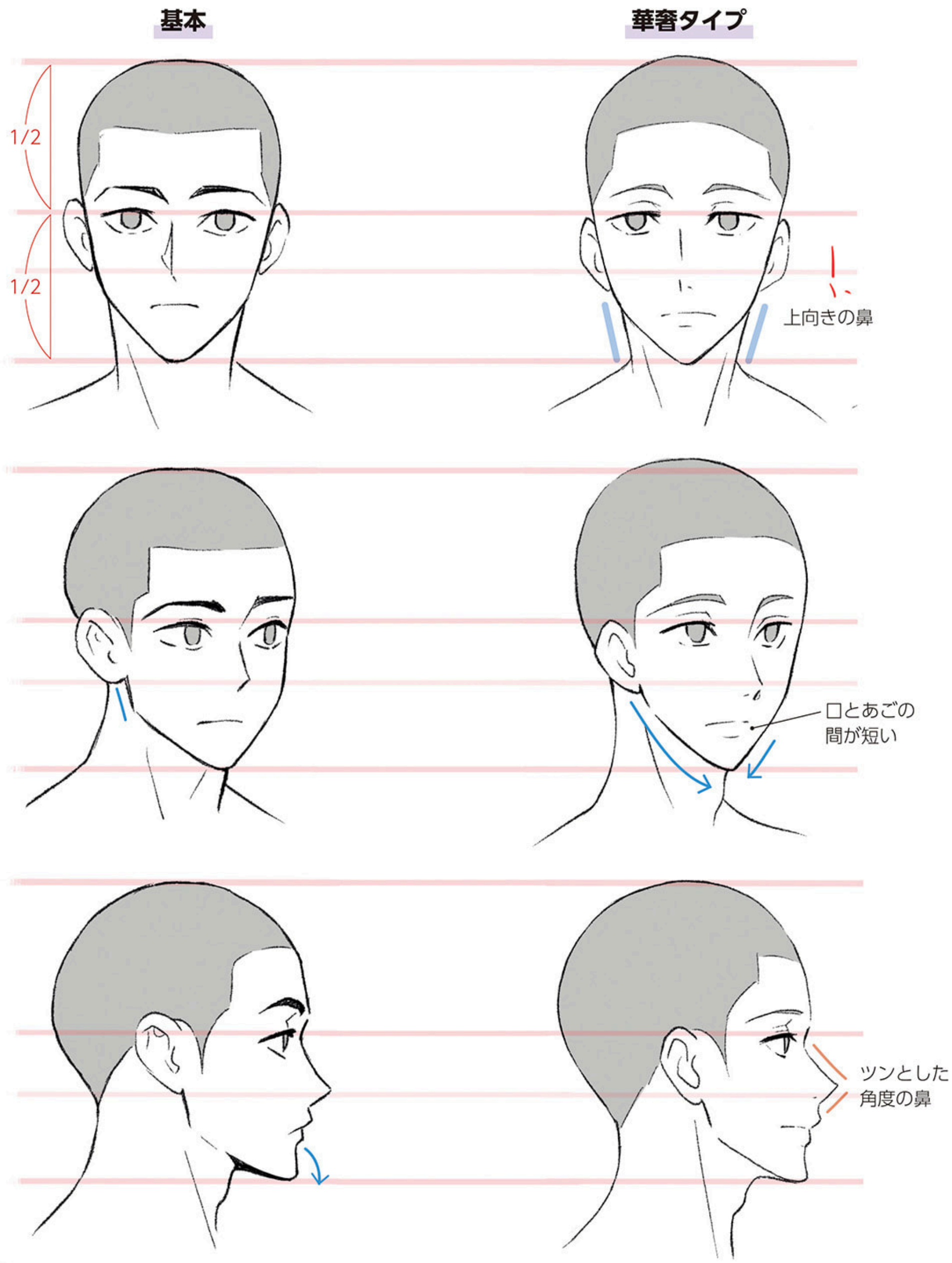


アングルによって変化する口のカーブもよく観察して描きましょう。

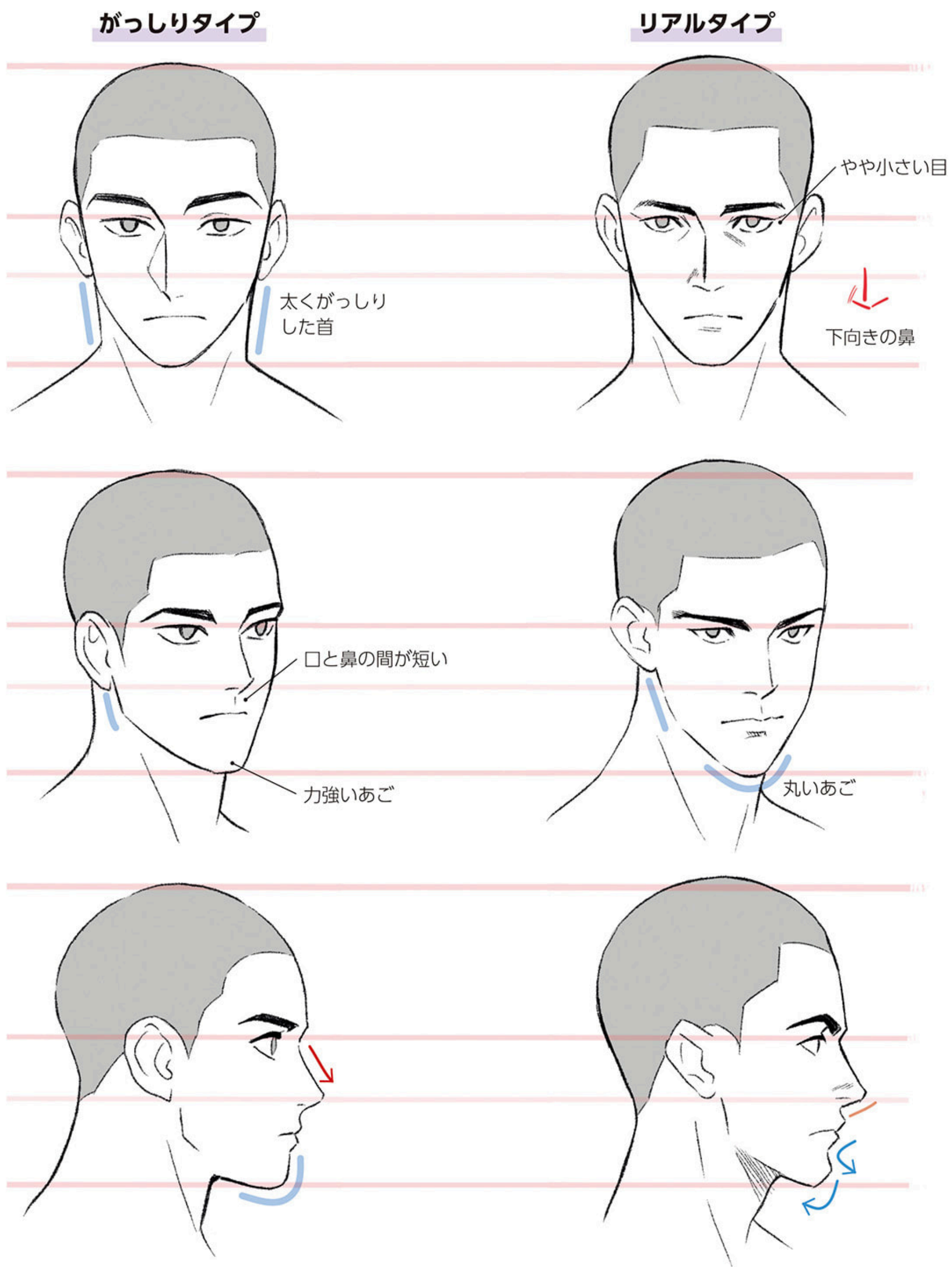


顔のバランス

目の位置は頭頂部とあごの中間あたり、鼻先は目とあごの中間あたり。これが基本ですが、比率は年齢、人種、性別などによって変わります。
頭部を描くとき、細部に目が行きすぎて全体のバランスを意識せず、不自然な表現になってしまうことがあります。キャラの顔が仮面のように見えてしまうのは、頭部全体をスケッチする前に細部を描きはじめることが主な原因です。

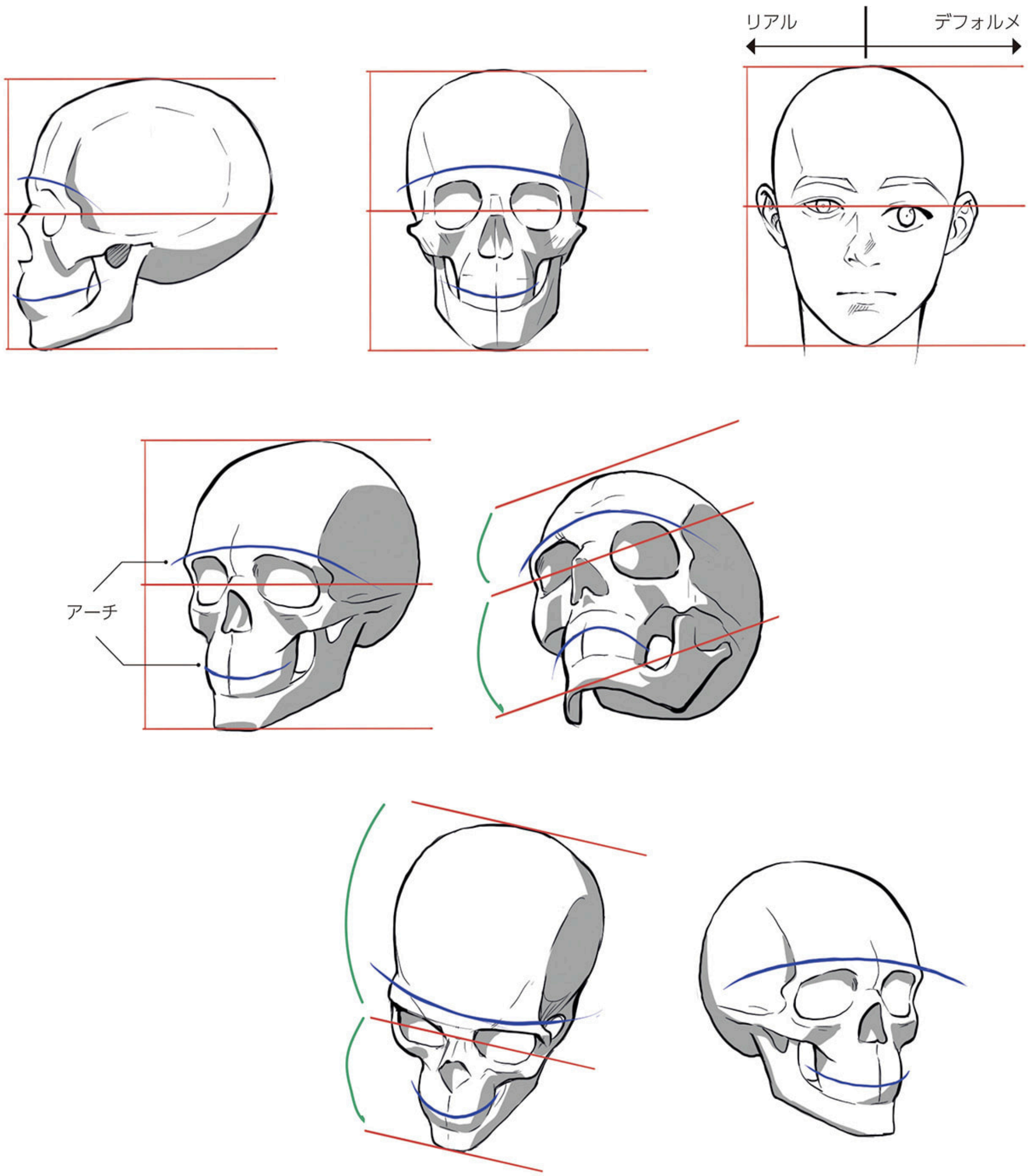


こうしたミスを防ぐには、頭全体の形状をとらえたのち、耳から描きはじめるのがおすすめです。コミックなどの様式化された表現では、耳の位置が目の高さと鼻先の高さの間になります。横から見ると、頭部はやや横長の楕円状で、その真ん中あたりに耳が来ます。目と耳が近くなりすぎないように注意して描きましょう。

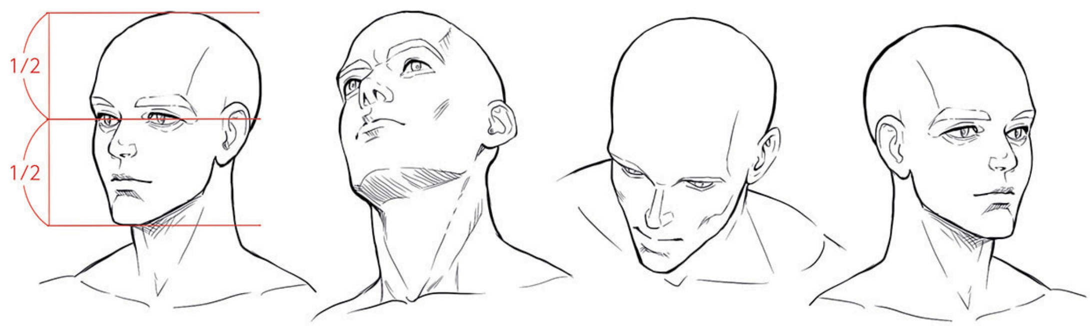


頭蓋骨から学ぶ

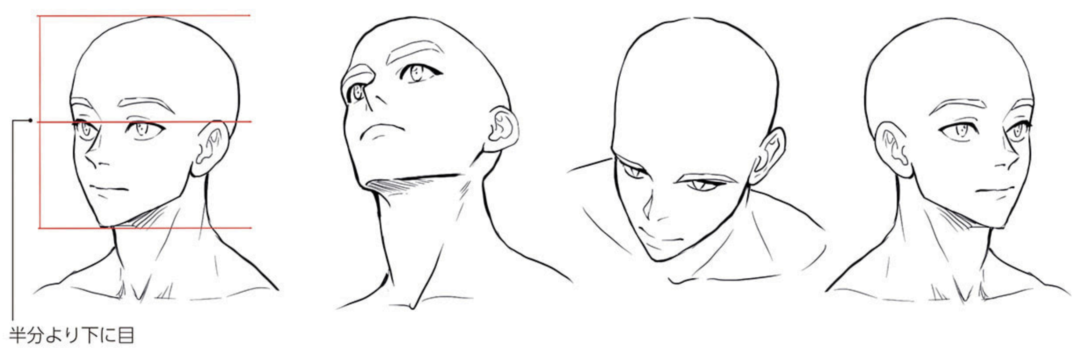
頭蓋骨は、脳を包みこむ平たい骨と、デコボコした顔面の骨が合わさってできています。頭蓋骨を描くと、リアルな頭部のどこをどのようにデフォルメして描くとコミック的な表現になるのか理解できるようになります。



リアルな描写　リアルな人物の場合、頭頂からあごのちょうど半分のところに目が来ることが多いです。



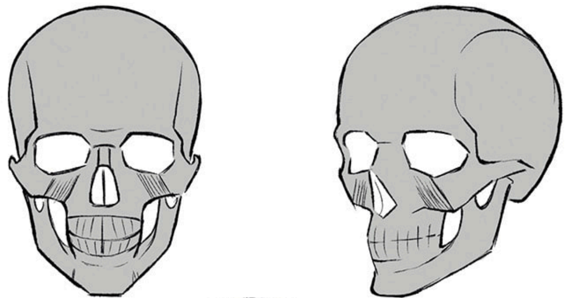
デフォルメ描写　コミック調にデフォルメした場合、大きな目が頭頂からあごのちょうど半分より下になることもあります。



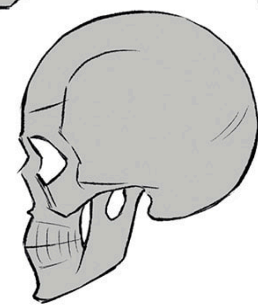
年齢を重ねた描写

歳を重ねると皮膚の質感が変化してシワができます。はじめはあまり目立たなかったシワも、時の流れとともに増えてあちこちに広がります。顔や体のあらゆるところにシワはできますが、基本的に皮膚の表面のみが変化するだけで、骨格は変わりません。

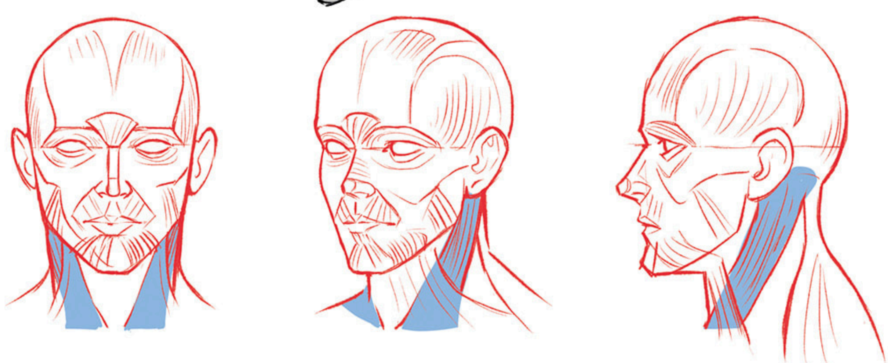
頭蓋骨



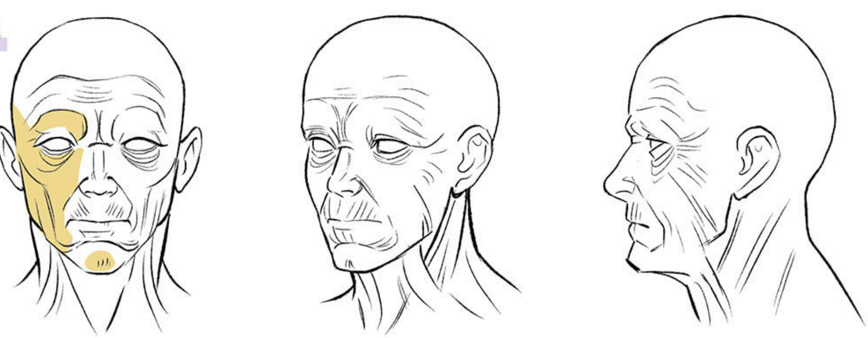
頭蓋骨から描きはじめれば、キャラクターに歳を取らせても骨格を変えてしまわずに済みます。



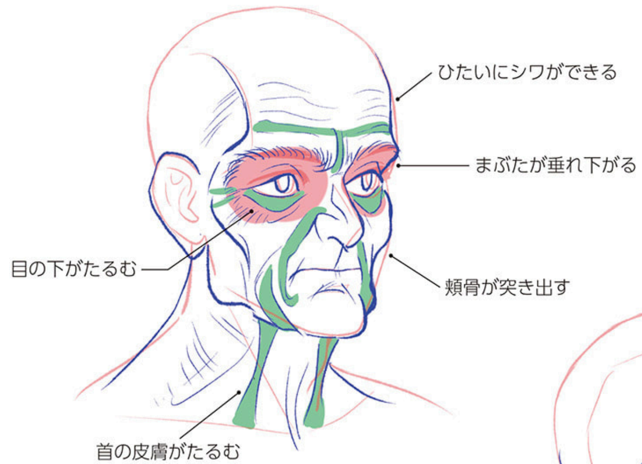
筋肉



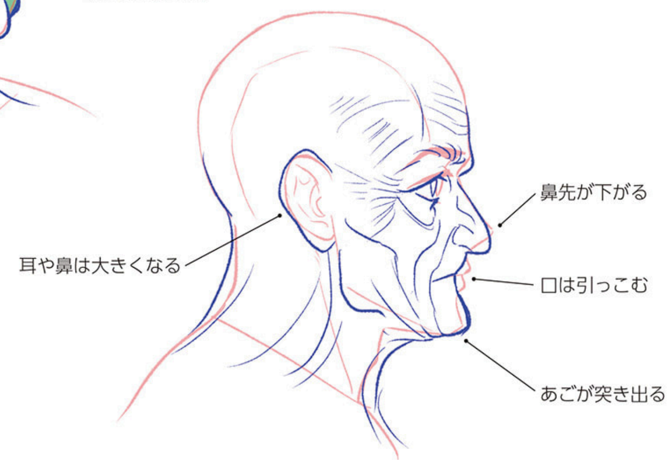
シワのある肌

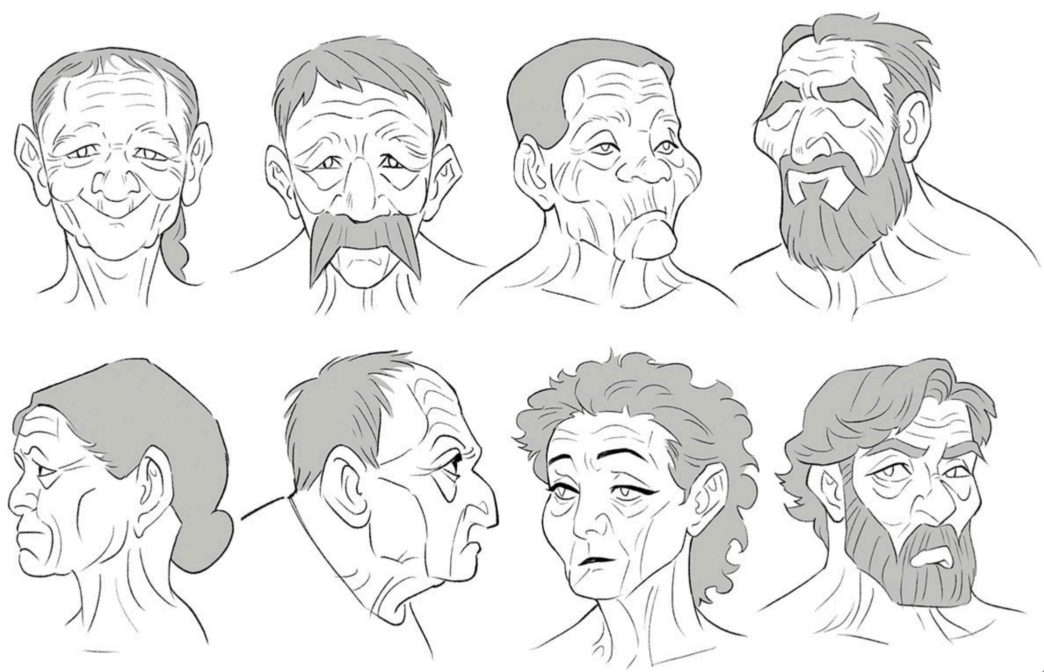


加齢による変化の例

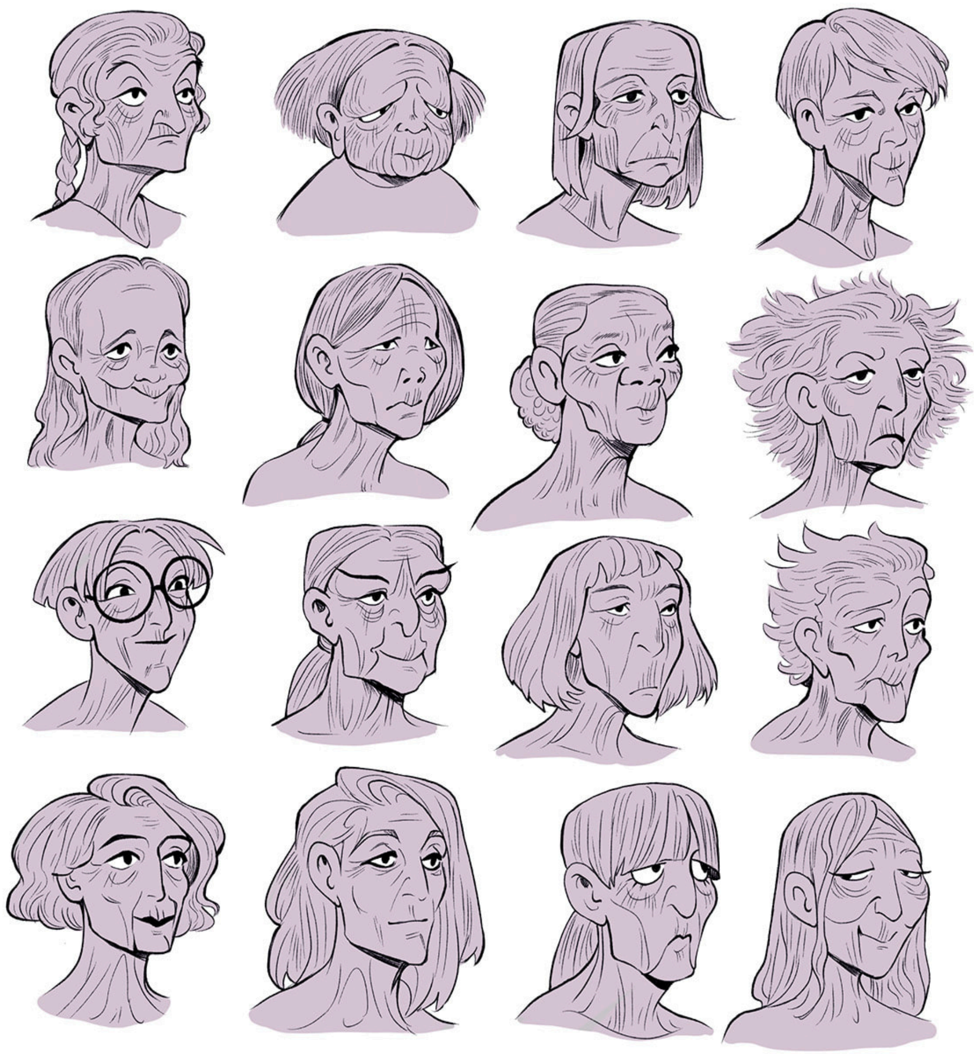


表情を作るために同じ顔の動きを繰り返したり、皮膚の弾力性が失われたりすることで、深いシワができます。また、日光を長年浴びることでもシワは生まれます。





加齢、表情のくせ、日光……さまざまな原因でシワはできる

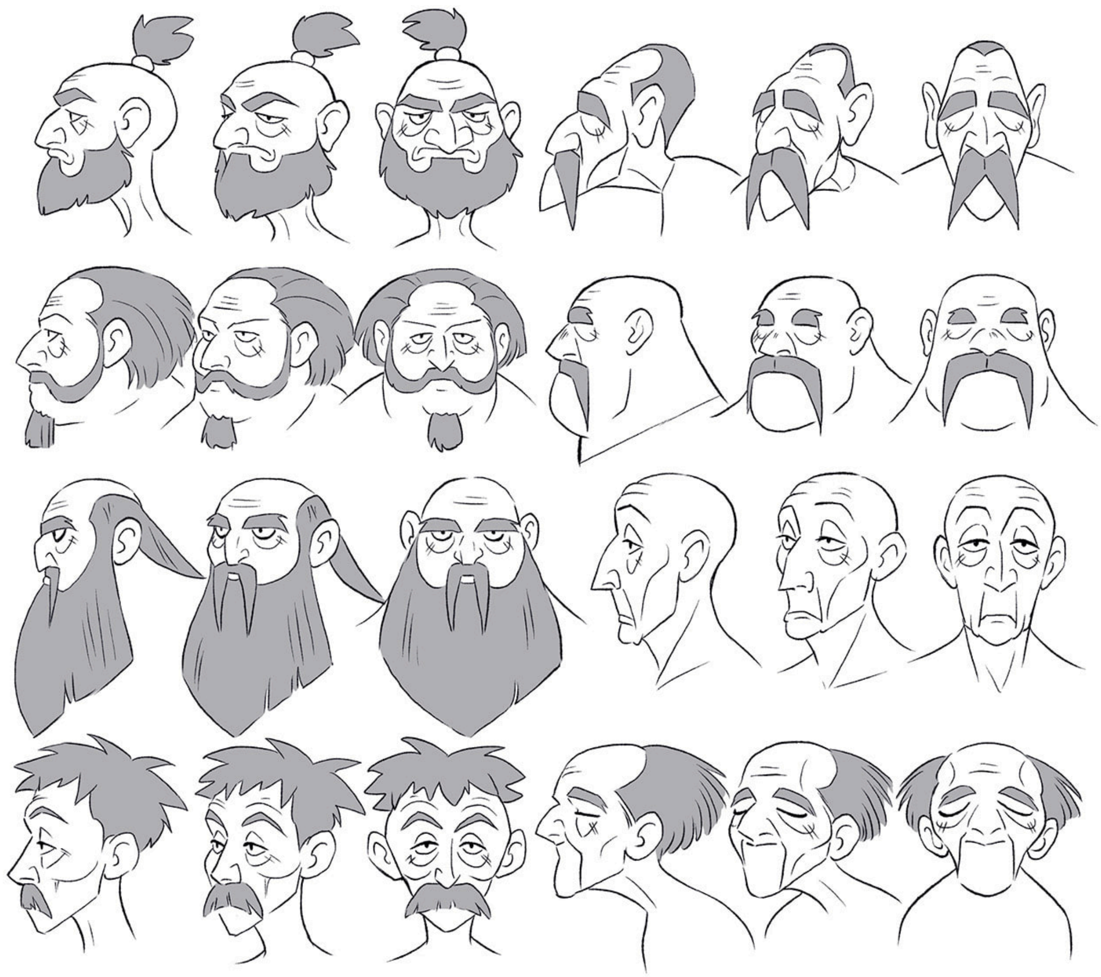


最近の研究によると、シワにはいくつかのタイプがあり、それぞれ原因が違うといわれています。

①**重力によるシワ**：重力で引っ張られ続けることが原因で現れます。首に現れ、肌に弾力を与えるコラーゲンの減少によって引き起こされる老化現象のひとつです。

②**紫外線によるシワ**：皮膚の表面にできる細かなシワ。加齢とともに深くなります。紫外線を浴び続けることでコラーゲンが破壊され、真皮までダメージを受けてハリが失われます。

デフォルメタッチで描くなら、シワもデフォルメしよう



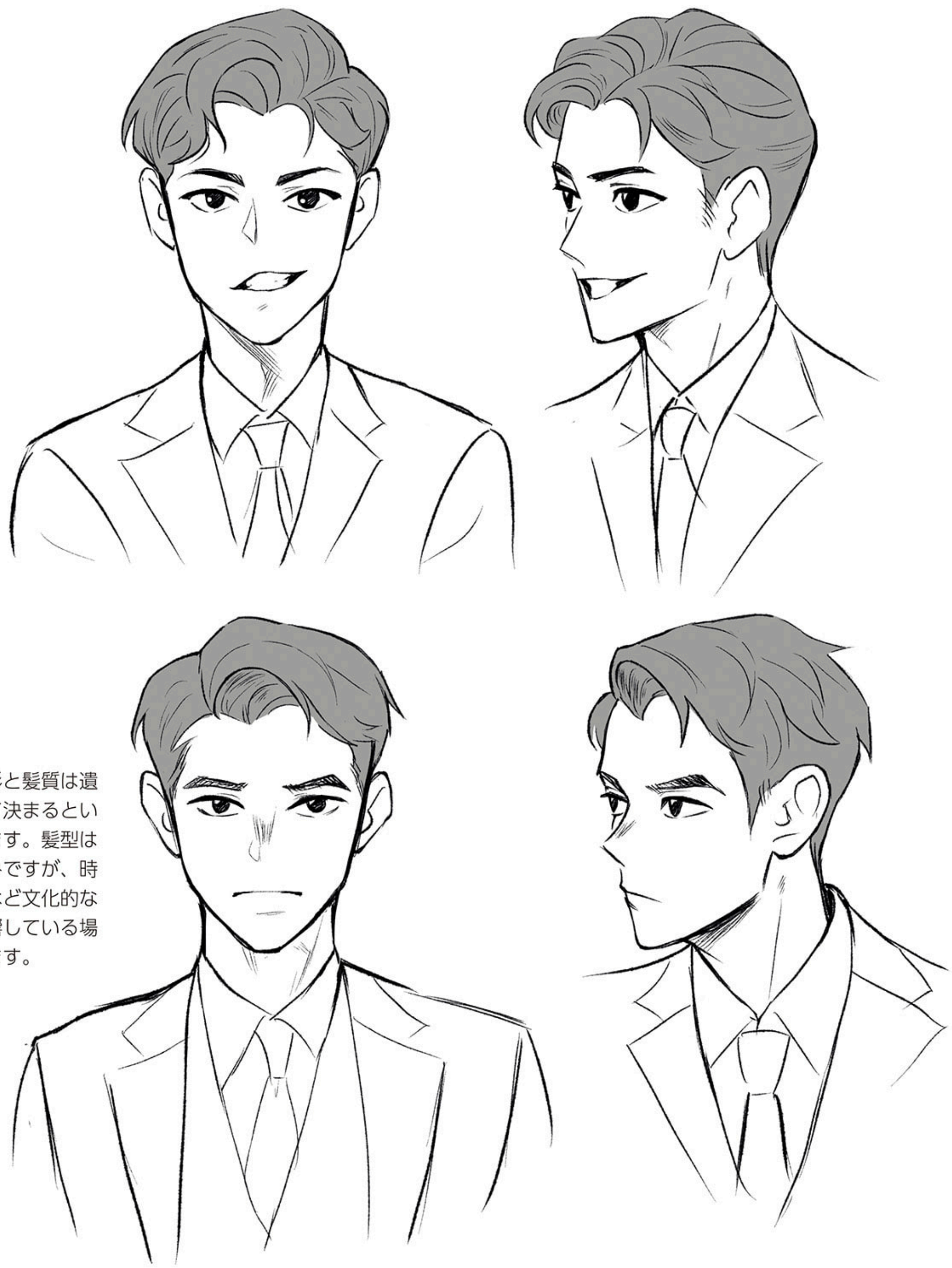
③**寝ているあいだにできるシワ**：寝かたによって肌に負担をかけることが原因。すでにあるシワがさらに深まったり、新しいシワができたりします。多くは縦ジワです。睡眠中に顔の筋肉がゆるんで肌の弾力性が乏しくなることも一因とされています。

④**表情ジワ**：表情筋の収縮が原因。おもにひたいと目のまわりにできます。急激な気温変化などで肌が極端に乾燥すると現れるので、適度な水分補給や肌の保湿で避けられます。

デフォルメタッチのキャラを描く場合は、たくさんのシワを細かく描き入れるのではなく、少ない線に絞って描くのも手です。上の図では、ひたいの横シワや目の下のたるみ、ほうれい線などを描き加えています。

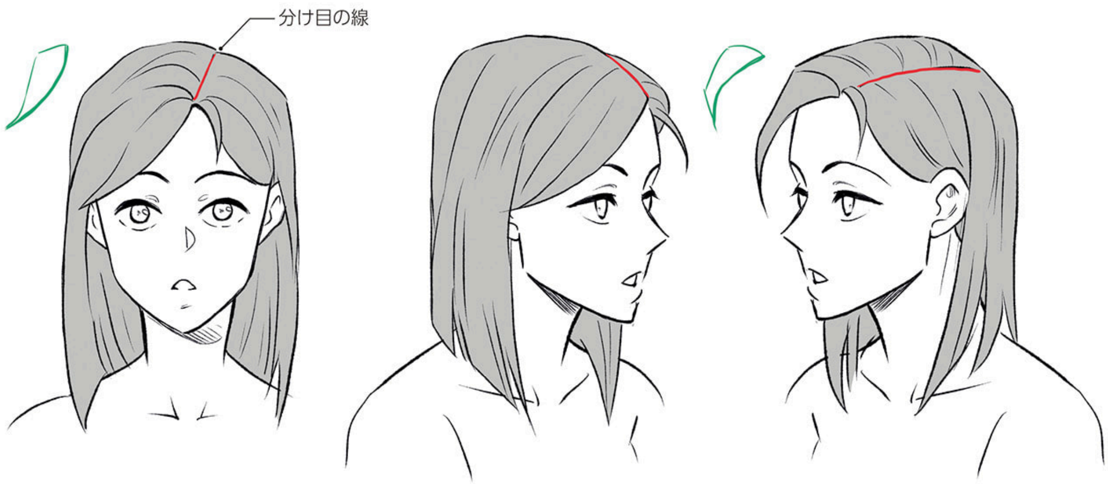
ヘアスタイルの描き方

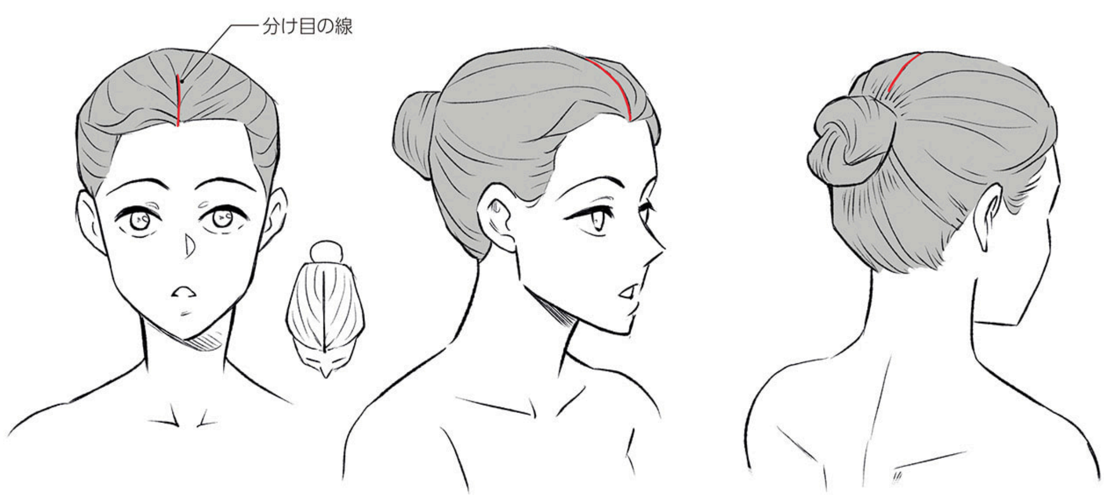
ヘアスタイルを描くときは、髪色を変えるだけでなく、生え際、髪質、毛量まで考えて描きましょう。髪質や毛量で見た目がだいぶ変わります。



生え際の形と髪質は遺伝によって決まるといわれています。髪型は本人の好みですが、時代の流行など文化的な要因が影響している場合もあります。

髪の束は、見る角度によって形が変わって見えます。どこに分け目があるのかに注意して描きましょう。

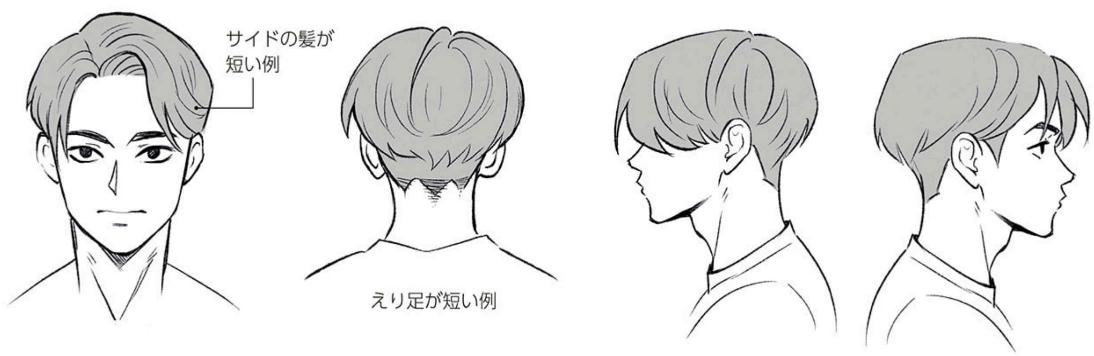




男性のヘアスタイル

髪の生え際は個人差があります。眉毛に近い人もいれば、かなり離れている人もいます。年齢とともに後退することが多いです。また、女性よりも男性のほうが薄毛になりがちです。
髪質には直毛、カーリー、ウェービー、縮毛があり、髪の太さ、ウェーブの強さによってさらに細かく分けられます。

サイドパート（横分け）



センターパート（真ん中分け）



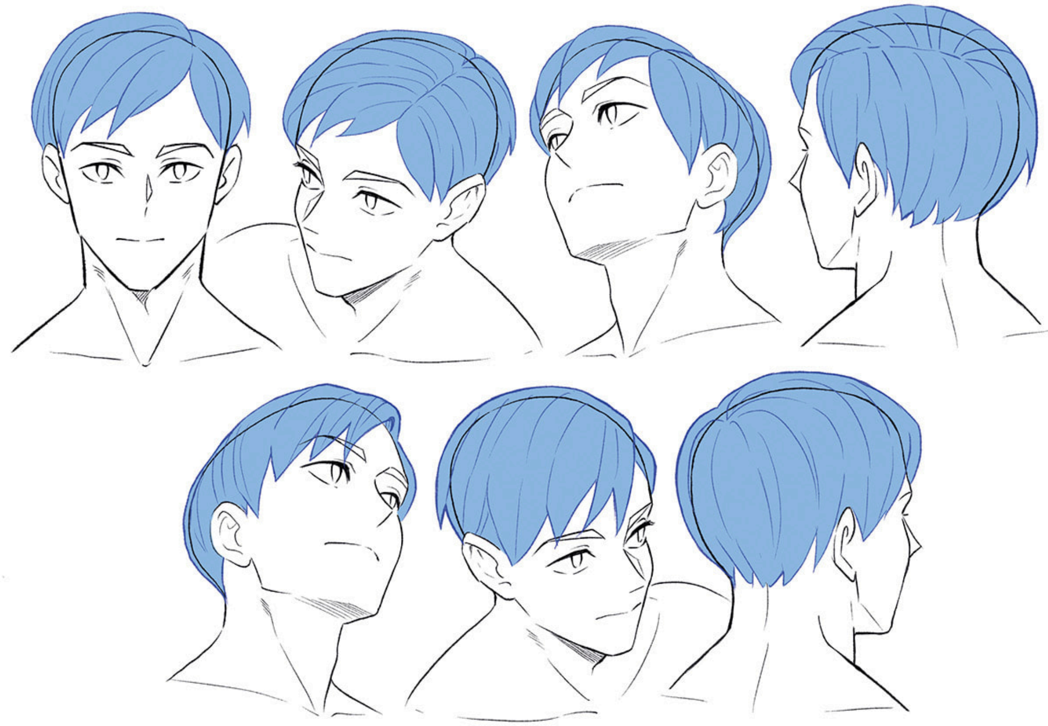
● **髪質の異なるバリエーション**



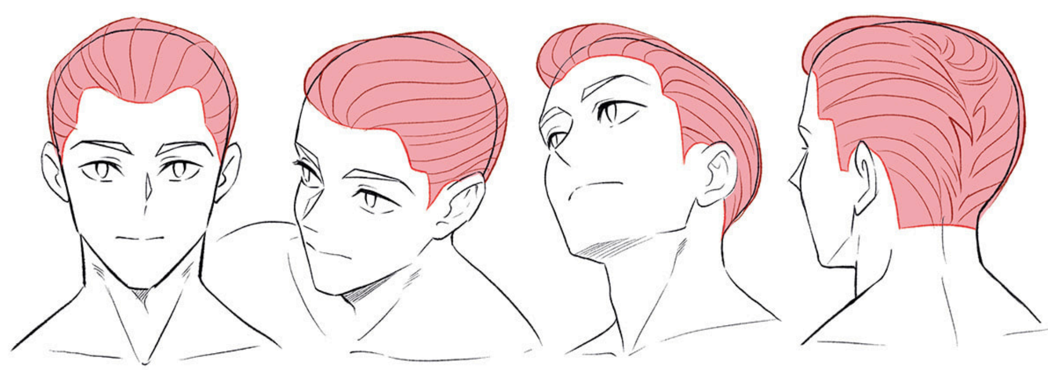
さまざまなアングル

ヘアスタイルは見る角度によって形が変わって見えます。それぞれのアングルの髪型を的確に描くには、毛束がどこから始まっているか、髪の流れはどのようになっているかをとらえて描くことが大切です。
下の図を見てください。サイドパートの例では、直線状の分け目から側頭部に向かって髪の流れができています。一方、オールバックはひたいの生え際から髪を後ろになでつけるので、前から後ろへ髪の流れができていることがわかります。

サイドパート

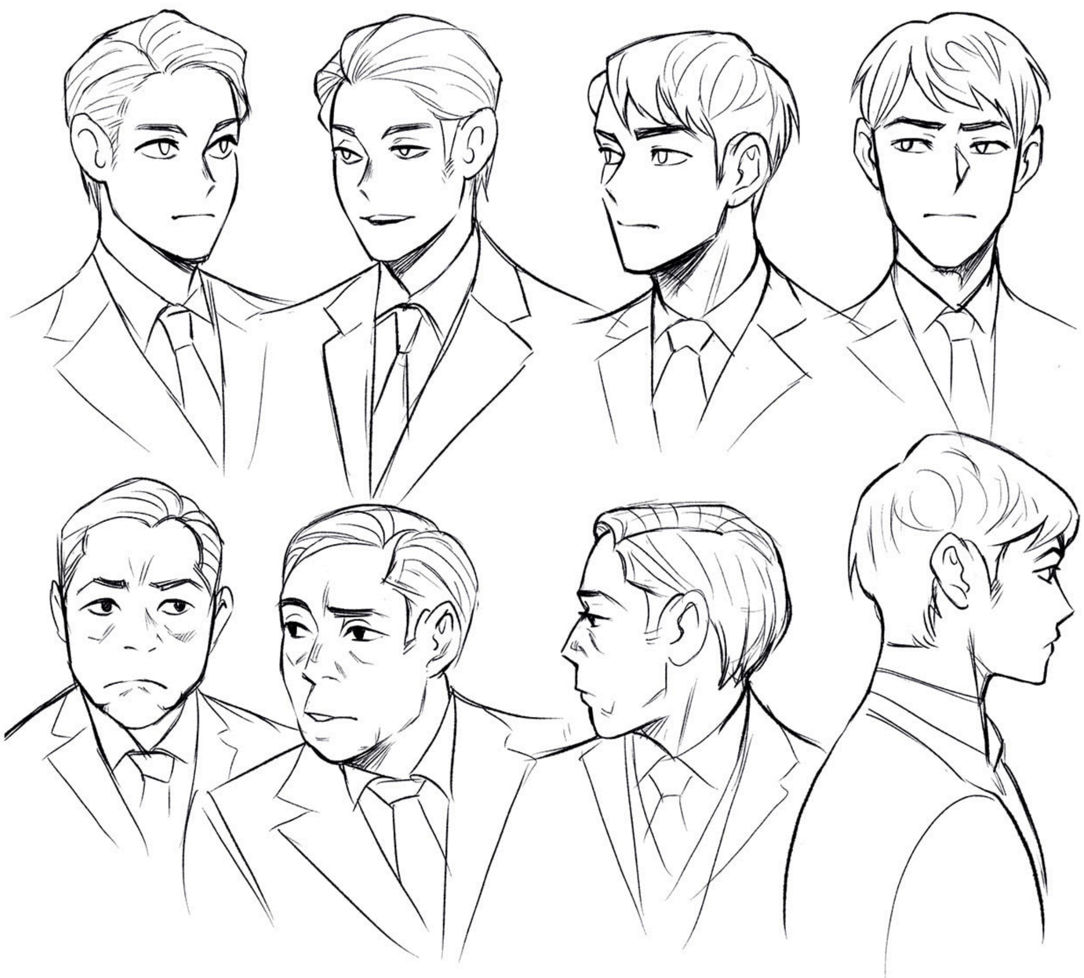


オールバック



生え際の形

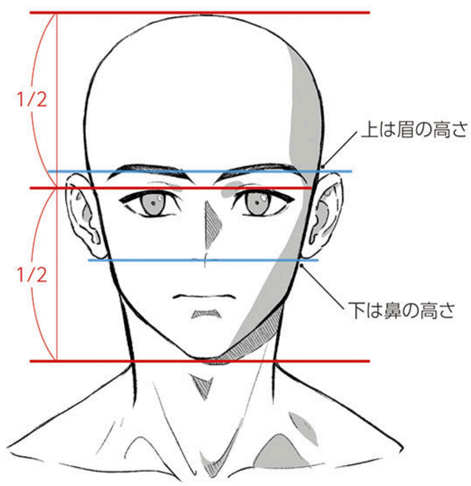
髪の生え際にはいろいろな形があります。真っすぐな生え際、丸い生え際、三角の生え際、富士びたいなどです。前髪を下ろすヘアスタイルでは目立ちませんが、オールバックなどのひたいを出すヘアスタイルでは形の違いが目立ちます。ひたいの広さと合わせて、キャラクターを描き分ける際のポイントとなります。



耳の描写のポイント

耳を描くときは、目に見える外側の部分、つまり外耳に注目しましょう。外耳はとても複雑な構造をしているので、どの角度から見るかによって形が大きく変わります。

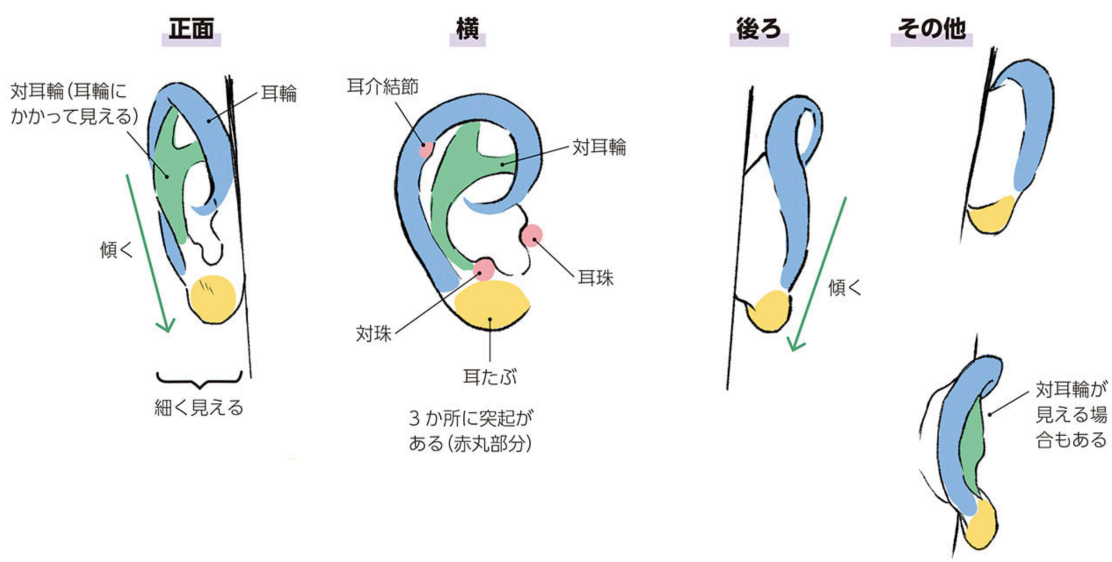
位置と構造をつかんで描く



外側の形を単純化してとらえてから、内側のパーツをひとつひとつ描いていきます。

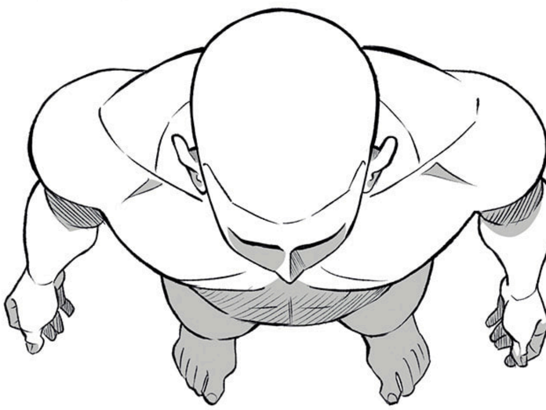


耳を観察すると、曲線が２つあります。外側の曲線が耳輪、内側の曲線が対耳輪です。突き出しているところが２つあり、外耳道の入口近くのものは耳珠、その向かい側が対珠です。耳の下側のやわらかな部分が耳たぶです。



耳は側頭部にぺったりと平らに貼りついているのではなく、少し角度がついています。耳の位置は、フカンの角度では目より上に見えます。アオリの角度では目より下に見えます。角度によって変化する耳の形状をとらえて描きましょう。

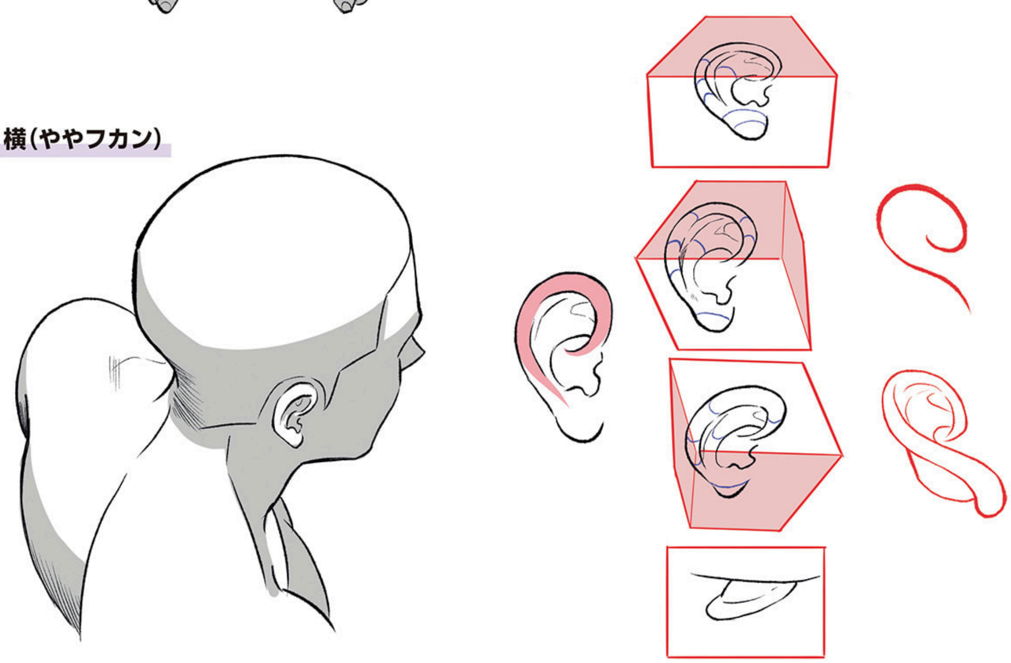
フカン



アオリ



横（ややフカン）



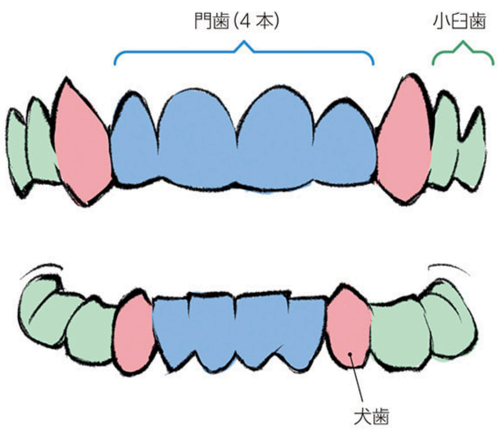
歯の形状をつかむ

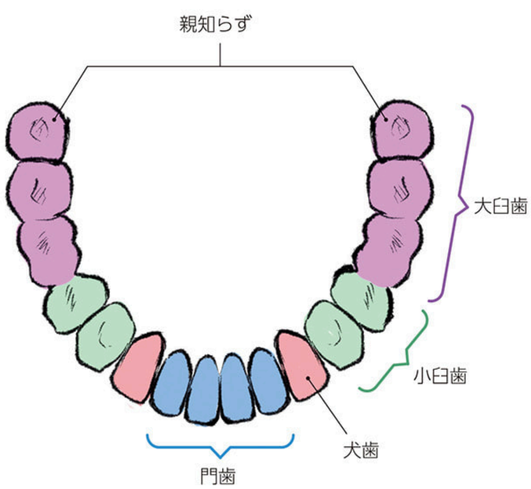
歯は口腔に並んでいる大切な器官で、これにより咀嚼することができます。歯には門歯、犬歯、小臼歯、大臼歯の４種類があり、それぞれ形と機能が異なります。歯は上あごの骨と下あごの骨に支えられ、下あごは筋肉によって動かすことができます。

人間の歯の特徴

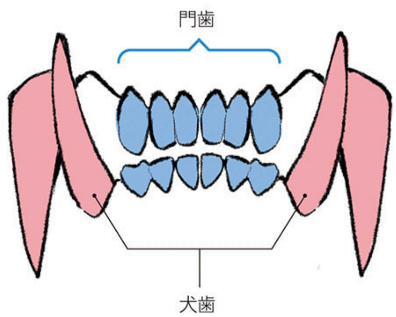
人間の歯とネコの歯を比較で見てみましょう。人間の歯は上下に16本ずつあります。食べ物をしっかりと咀嚼できるように、奥歯が四角く平らな形をしています。門歯はやや薄い形状で、犬歯はとがっています。

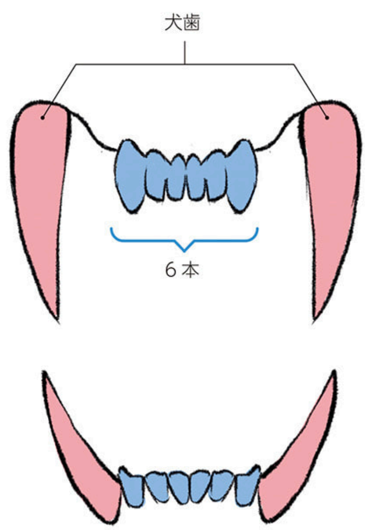
人間





ネコ





上の歯は動きません。下の歯は、下あごを動かすことによって動きます。口を開ける大きさや角度によって歯の見え方が変わります。



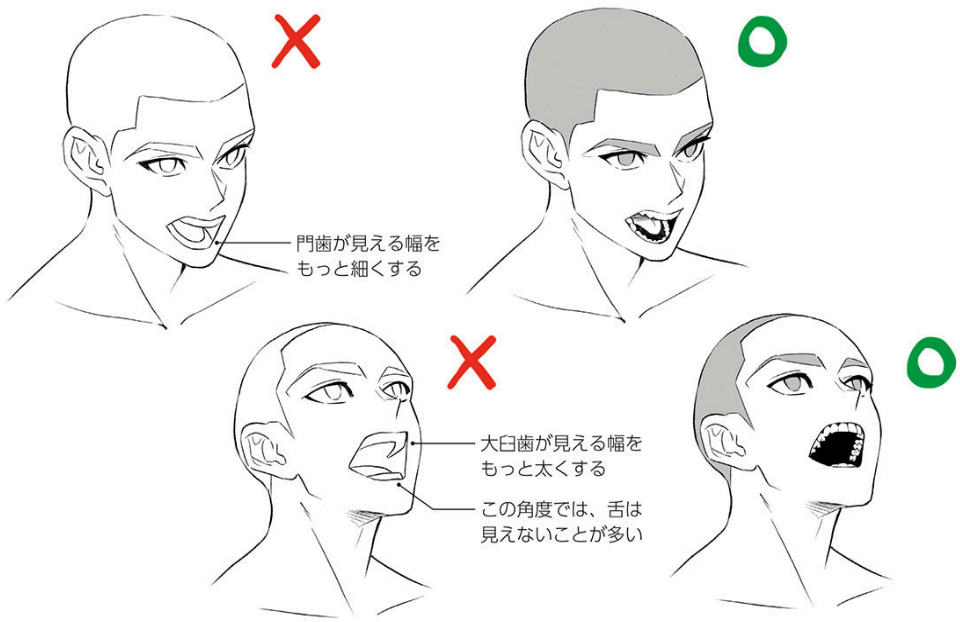






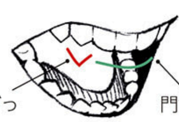
歯の描写のチェックポイント

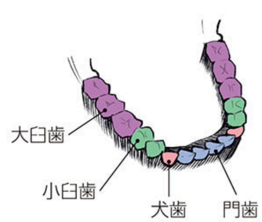
開いた口を描くときは、やわらかな歯茎と、そこから出ている歯（歯冠）を描きます。Uの字型に並んだ歯は角度によって見え方が変わります。下の図を参考に、正しく描けているか確認してみましょう。

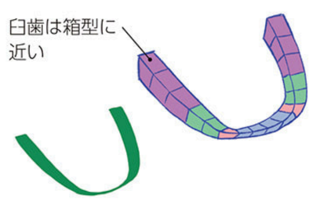


それぞれの歯の形の違いも頭に入れておきましょう。

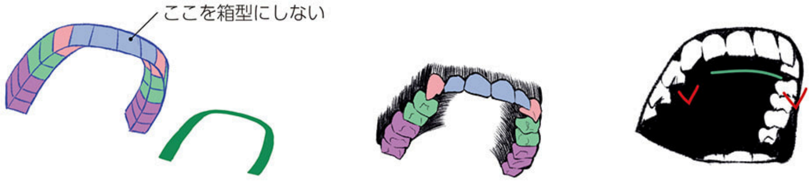






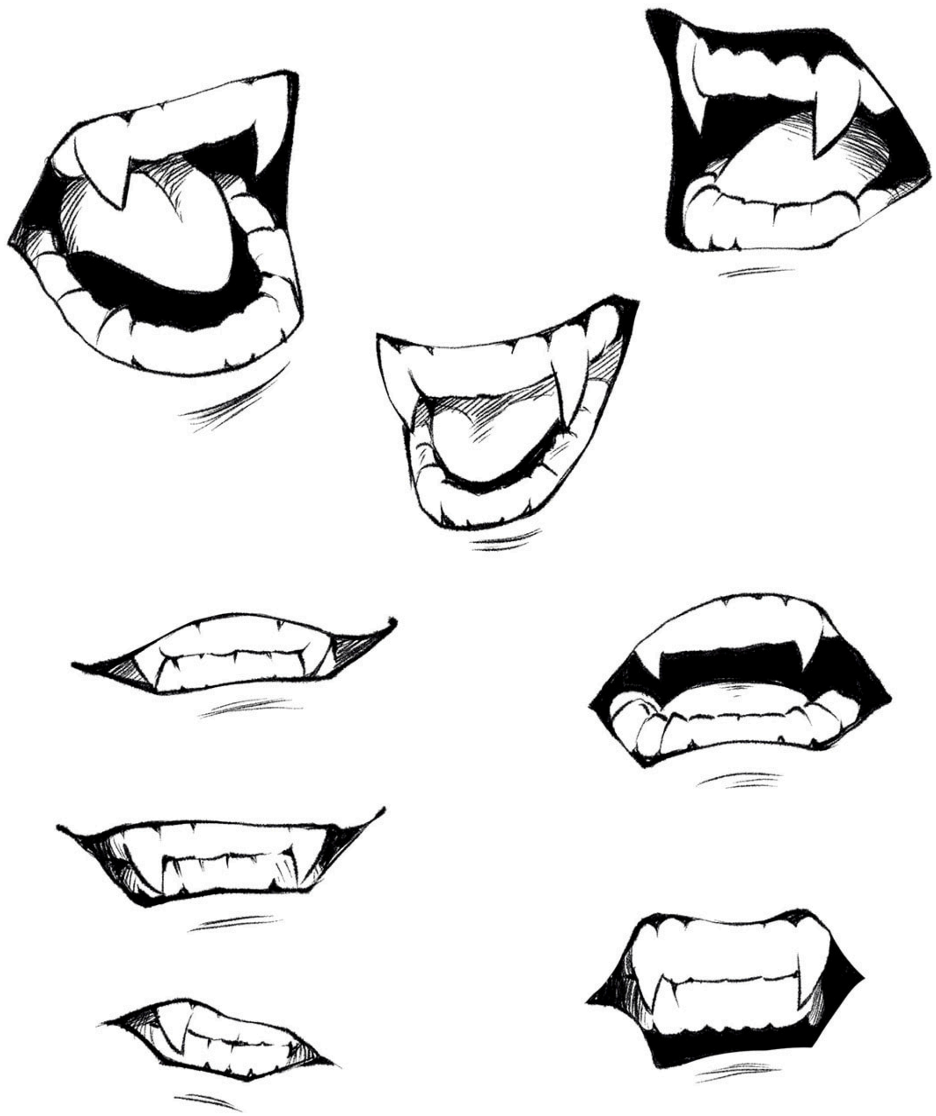


門歯は箱型ではない点に注意して描きましょう。



空想上のキャラの歯を描くには

吸血鬼など空想上のキャラクターをデザインする場合は、人間の歯にイヌ科やネコ科などほかの動物の歯を混ぜてもいいでしょう。むき出しの歯茎は攻撃性の表れなので、うれしくて笑ったり、微笑んだりしているときは歯茎を描かないことが多いです。

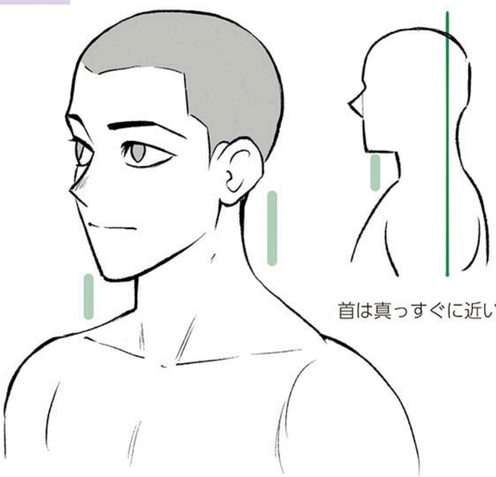


動きに合わせた首の描写

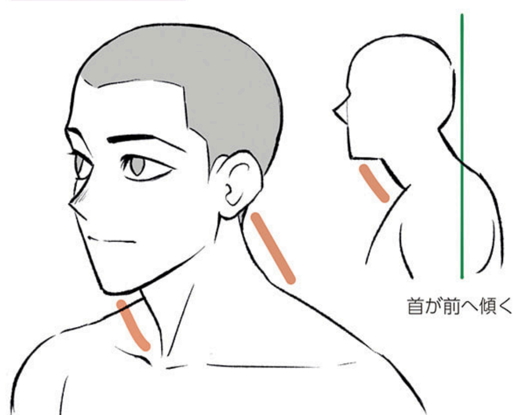
　首は頭部と胴体をつなぐ部位。複数の筋肉で構成されています。首を描くのに首の筋肉をすべて覚える必要はないので、ここでは胸鎖乳突筋、舌骨上筋、僧帽筋など、目立つ筋肉だけを見ていきます。

首を描く基本

自然体

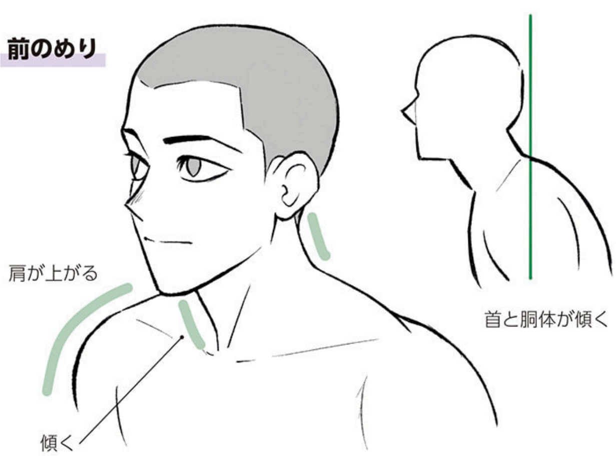


頭だけ前へ出す

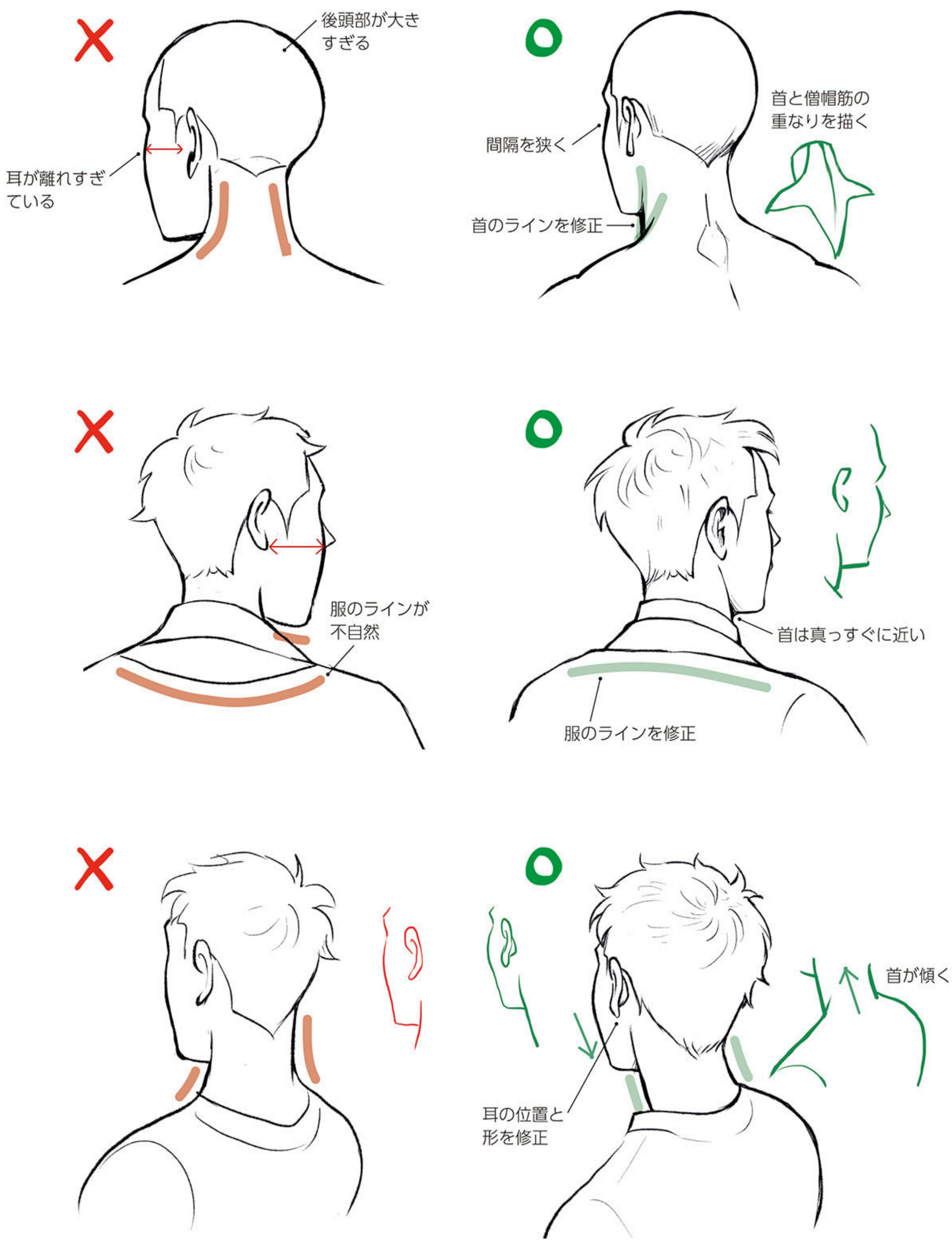


首はポーズに合わせてさまざまに動く部位です。自然に立っているときは真っすぐに近いですが、顔を前に出すと傾きます。前のめりのポーズでは首だけでなく胴体も傾きます。

前のめり



気を付けたいポイント


後頭部が大きすぎる
耳が離れすぎている
間隔を狭く
首と僧帽筋の重なりを描く
首のラインを修正
服のラインが不自然
首は真っすぐに近い
服のラインを修正
首が傾く
耳の位置と形を修正

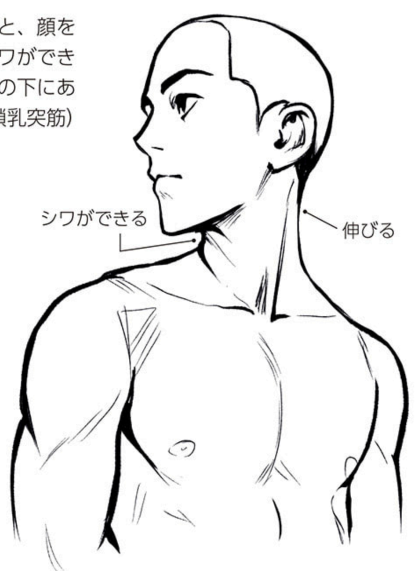
異なるアングルで描く

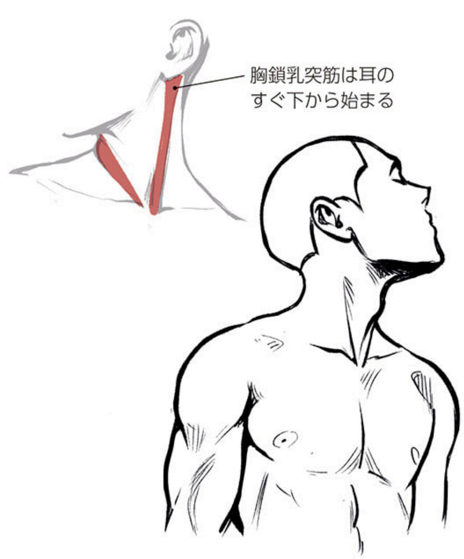
アオリの角度では耳の位置が低く見えます。高い場所に描かないよう注意します。





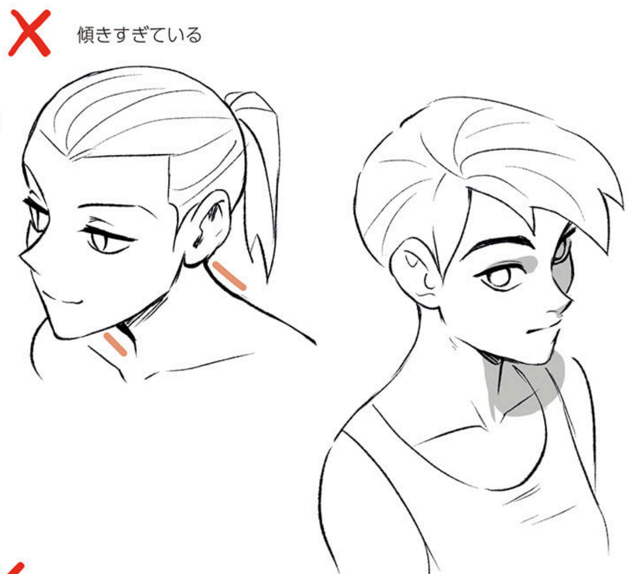
頭を左右に動かすと、顔を向けた側の首にシワができます。反対側の耳の下にある細長い筋肉（胸鎖乳突筋）が伸びます。



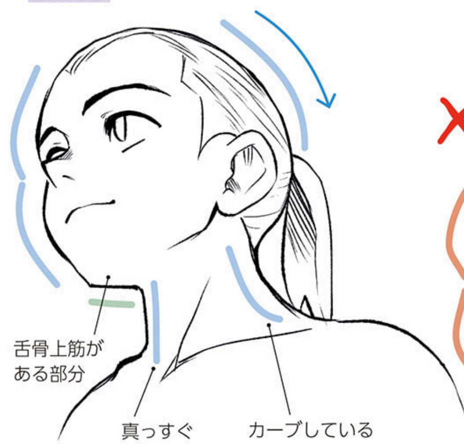


フカン

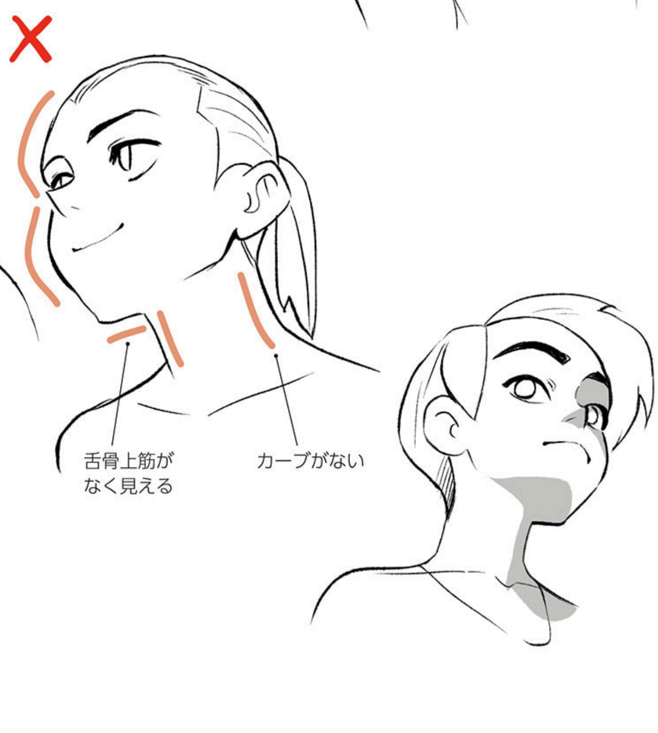




アオリ

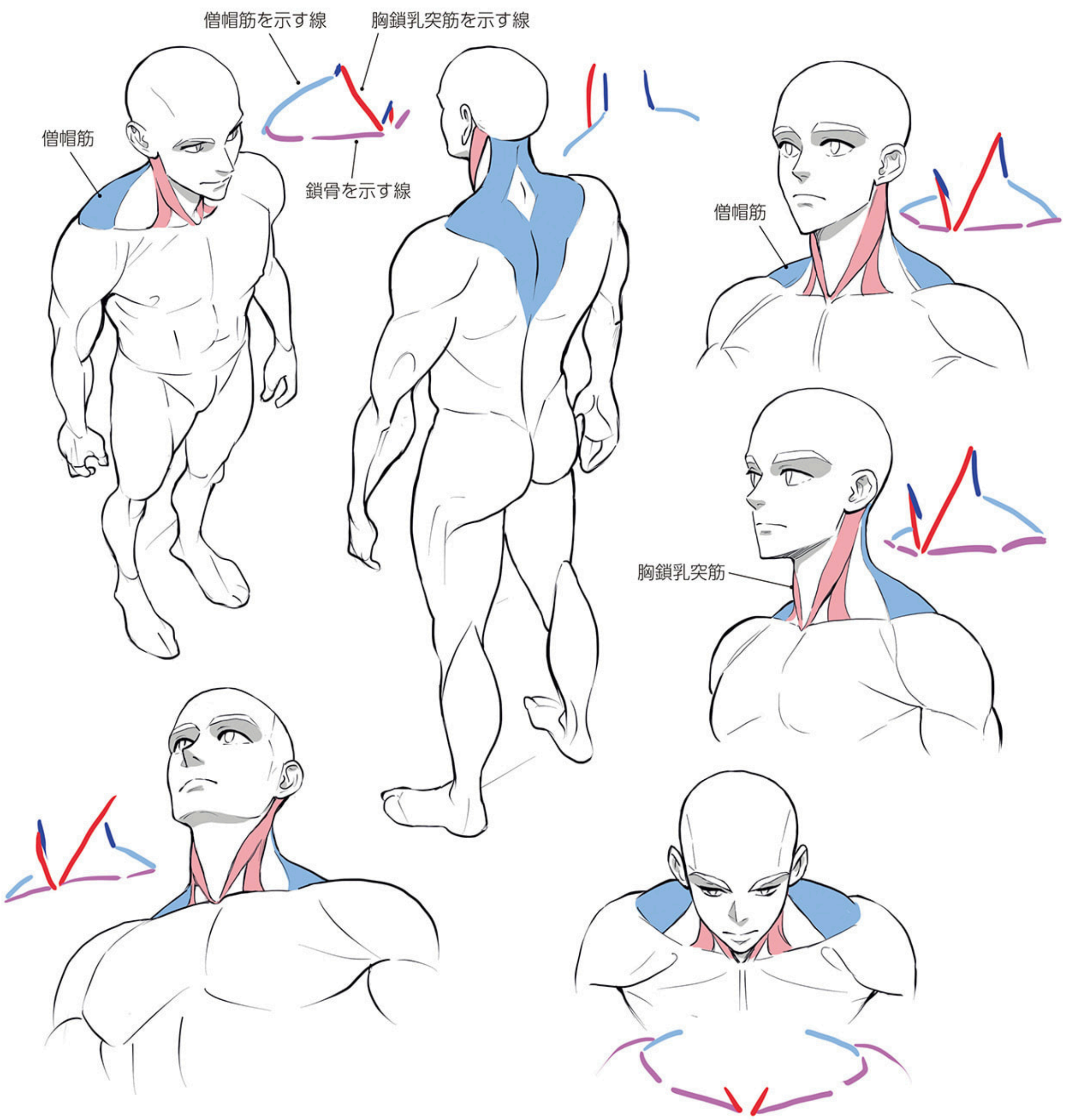


フカンの角度では見えませんが、かなり下から見上げるアオリの角度では「舌骨上筋」と呼ばれる筋肉が見えます。

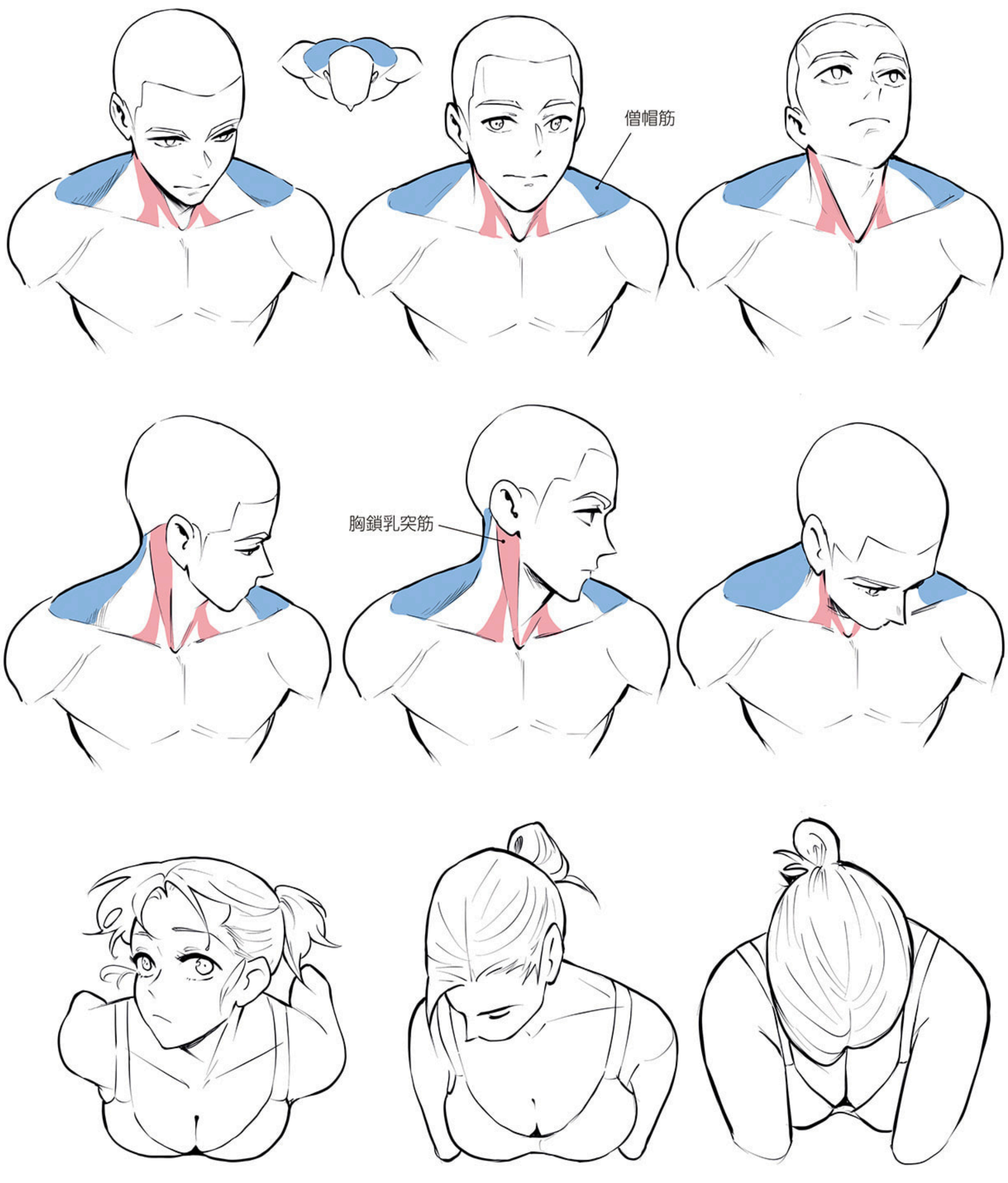


首の重要な筋肉

首を描くうえで重要な筋肉、胸鎖乳突筋と僧帽筋について見ていきましょう。
胸鎖乳突筋は首の両側にある筋肉です。鎖骨から耳まで続いていて、頭の向きを変えるときにいちばん目につく筋肉です。
僧帽筋は後頭部から始まり、肩を通って、背中の中央まで続く大きな筋肉です。僧帽筋には頭や首、腕や肩などを動かす役割があります。背骨を安定させ、姿勢を保つためにも重要です。



上からのアングル（フカン）では、首の一部が頭部で隠れます。あごを上げたり顔を左右に動かしたりすると胸鎖乳突筋が見えやすくなります。あごを引くと胸鎖乳突筋は隠れやすくなります。僧帽筋は一部しか見えません。



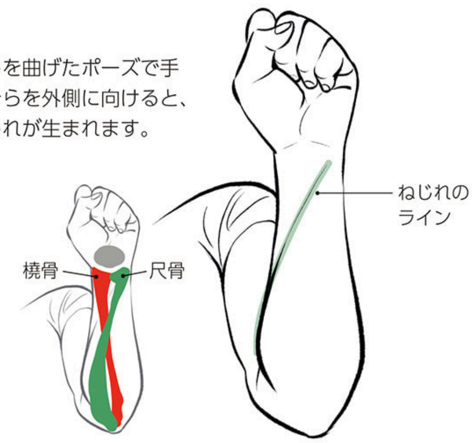
腕と肩を描く

腕は鎖骨、肩甲骨、上腕骨が結合している肩のところで胴体とつながっています。
肩には５つの重要な関節とたくさんの筋肉があり、上腕の運動、腕の回転、肩甲骨の開閉など、さまざまな動きを可能にしています。

前腕の構造と動き

ひじから手首にかけてを前腕と呼びます。前腕には尺骨と橈骨（とうこつ）と呼ばれる骨があり、そのまわりに筋肉がついています。手を内に向けたり外に向けたりするとき、２つの骨が並んだり交差したりします。

ひじを曲げたポーズで手のひらを外側に向けると、ねじれが生まれます。



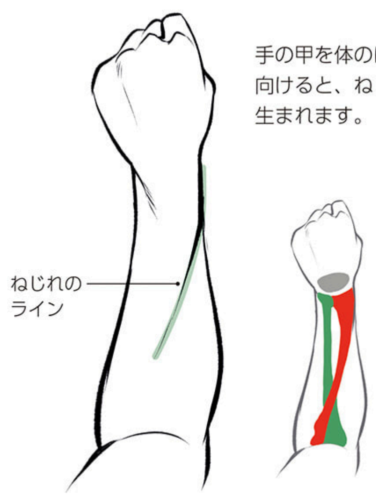
手のひらが体のほうを向いているときは、ねじれは生まれません。



手の甲側。ひじを曲げたポーズで手の甲を外側に向けているとき、ねじれは生まれません。



手の甲を体のほうに向けると、ねじれが生まれます。

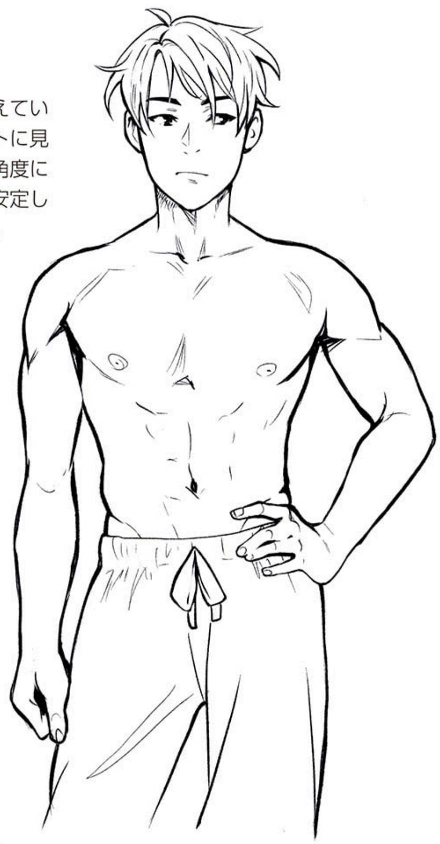


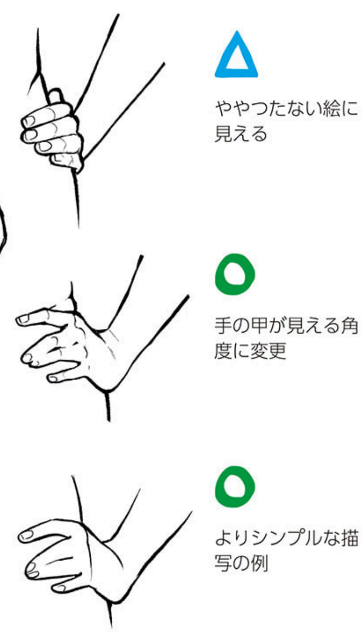
腰に手を当てるポーズ

腰に手を当ててリラックスしたポーズはよく見かけますが、違和感が出ないよう描くにはコツがいります。

正面

腰に当てた手が指しか見えていないと、つたないイラストに見えます。手の甲が見える角度に変更し、指を少し開いて安定した印象を持たせましょう。





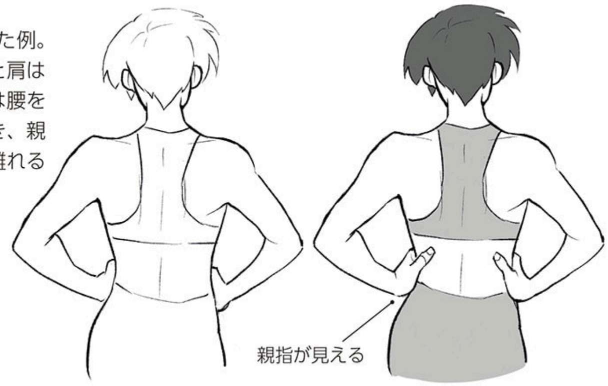


横向き

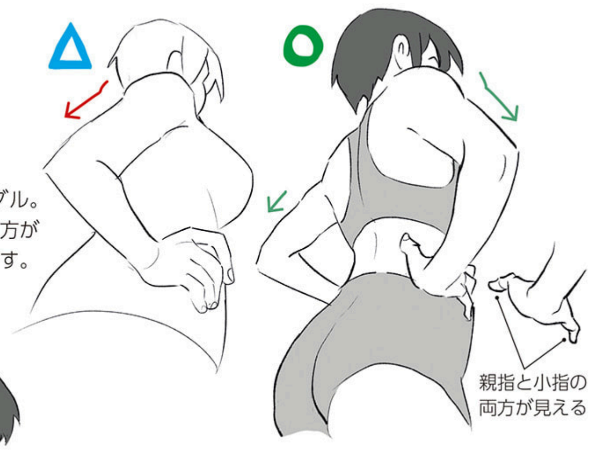
5 本の指をそろえて腰に当てていると、安定して見えません。親指を広げ、安定した形で腰に当てるよう描きます。

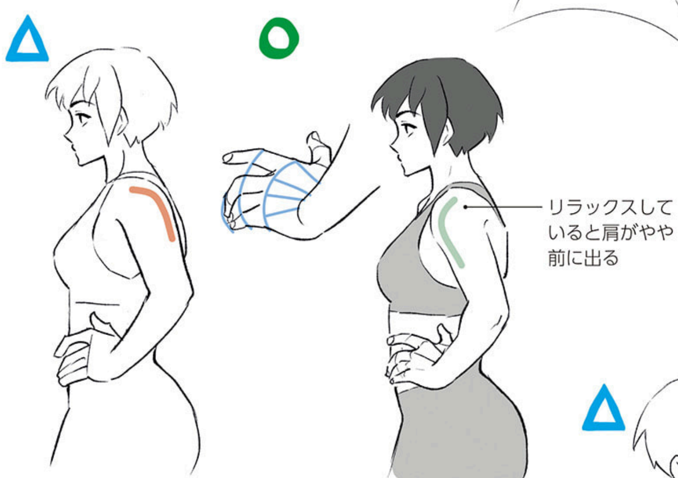


両手を腰に当てた例。腰に手を当てると肩は上がります。手は腰をつかむように開き、親指が他の指から離れると自然です。



アオリのアングル。親指と小指の両方が見えると自然です。





リラックスしているときは、肩がやや前に出ていると自然です。

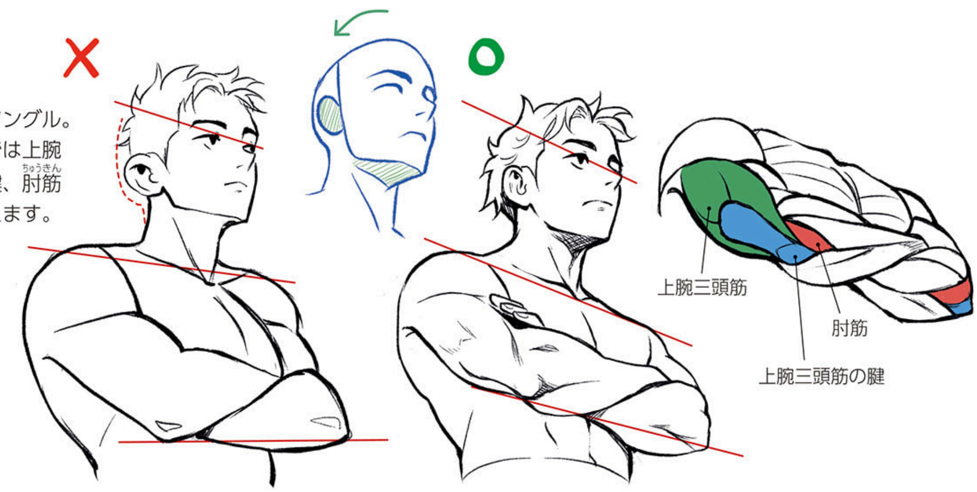
フカンのアングル。親指と人差し指が腰のカーブに沿うと自然です。



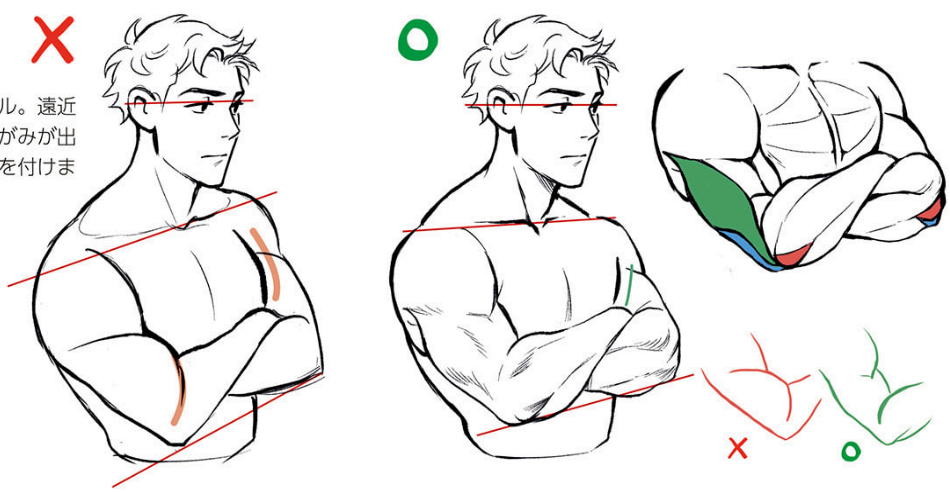
腕の動作と筋肉

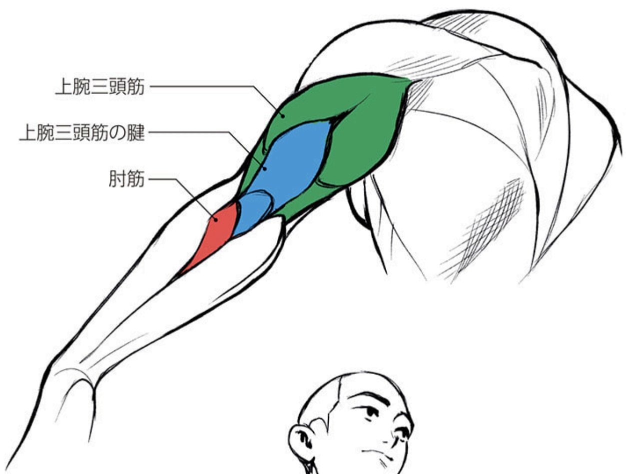
ひとつの動作を行うだけでも、腕のさまざまな部分が連続して動きます。ひとつの動きはその前の体の動きにコントロールされます。例えば、背中と肩の筋肉が腕をコントロールし、腕の筋肉は前腕の筋肉をコントロールし、前腕の筋肉は手首、手、指をコントロールするといった具合です。
腕を構成する筋肉の位置をふまえて、さまざまなアングルを描いてみましょう。

アオリのアングル。この角度では上腕三頭筋、腱、肘筋がよく見えます。

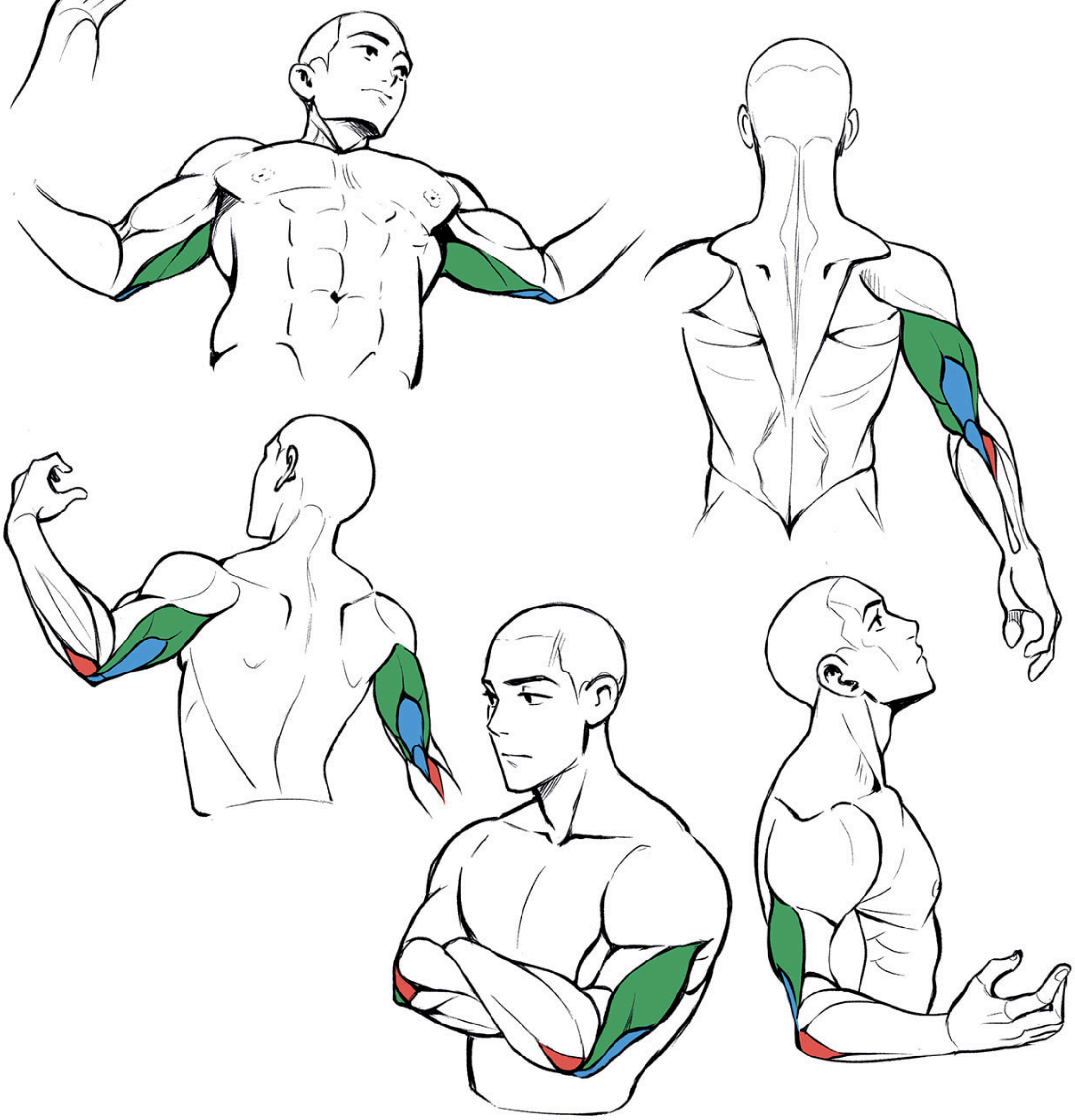


標準アングル。遠近の描写にゆがみが出ないよう気を付けましょう。





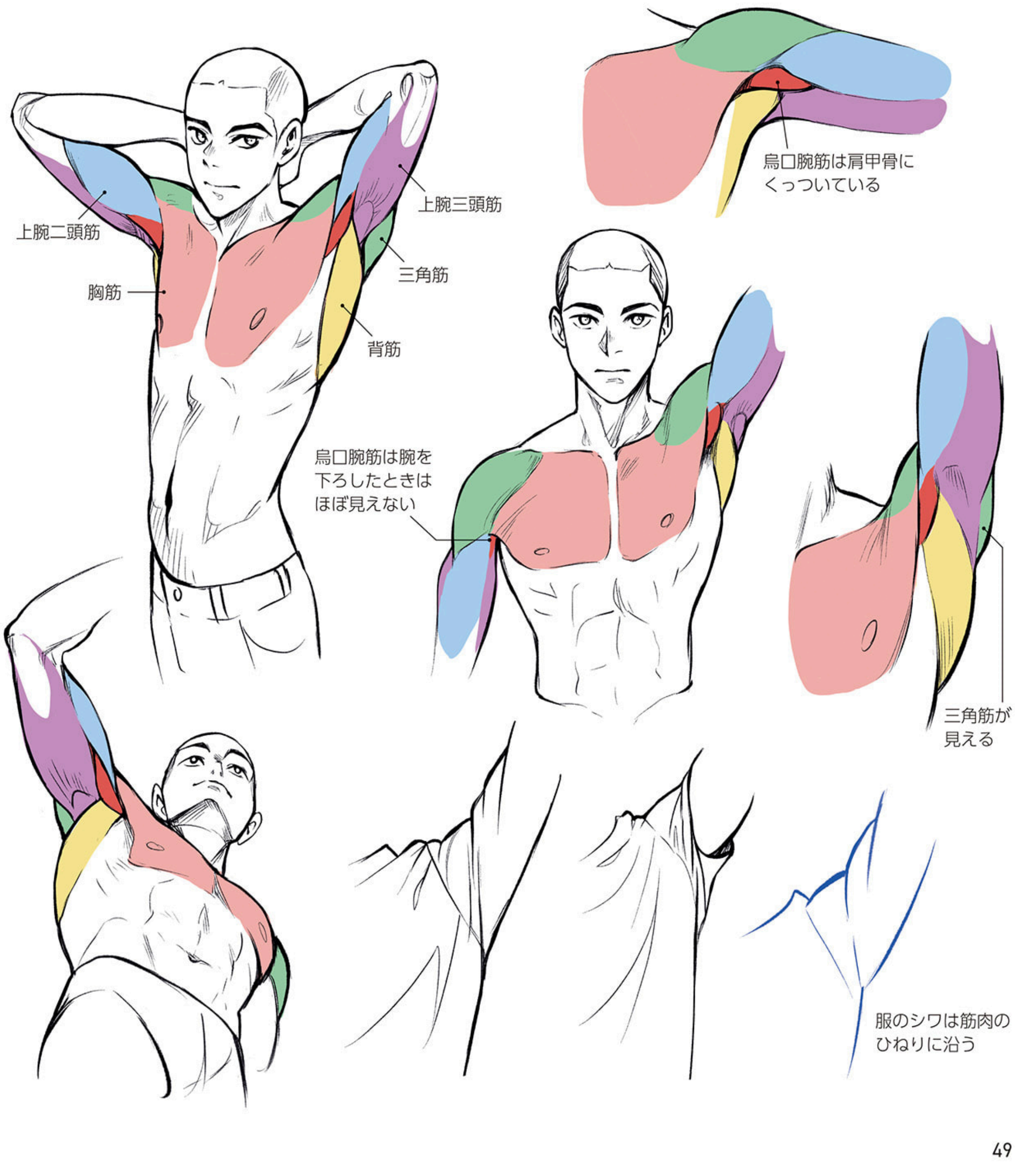
上腕(肩からひじまでの部分)には上腕骨という骨が1本あります。これは2つある前腕の骨(尺骨、橈骨)よりも長いです。そのため、肩からひじまでは、ひじから手首までよりも長くなります。



上腕で重要な筋肉は次の３種類です。

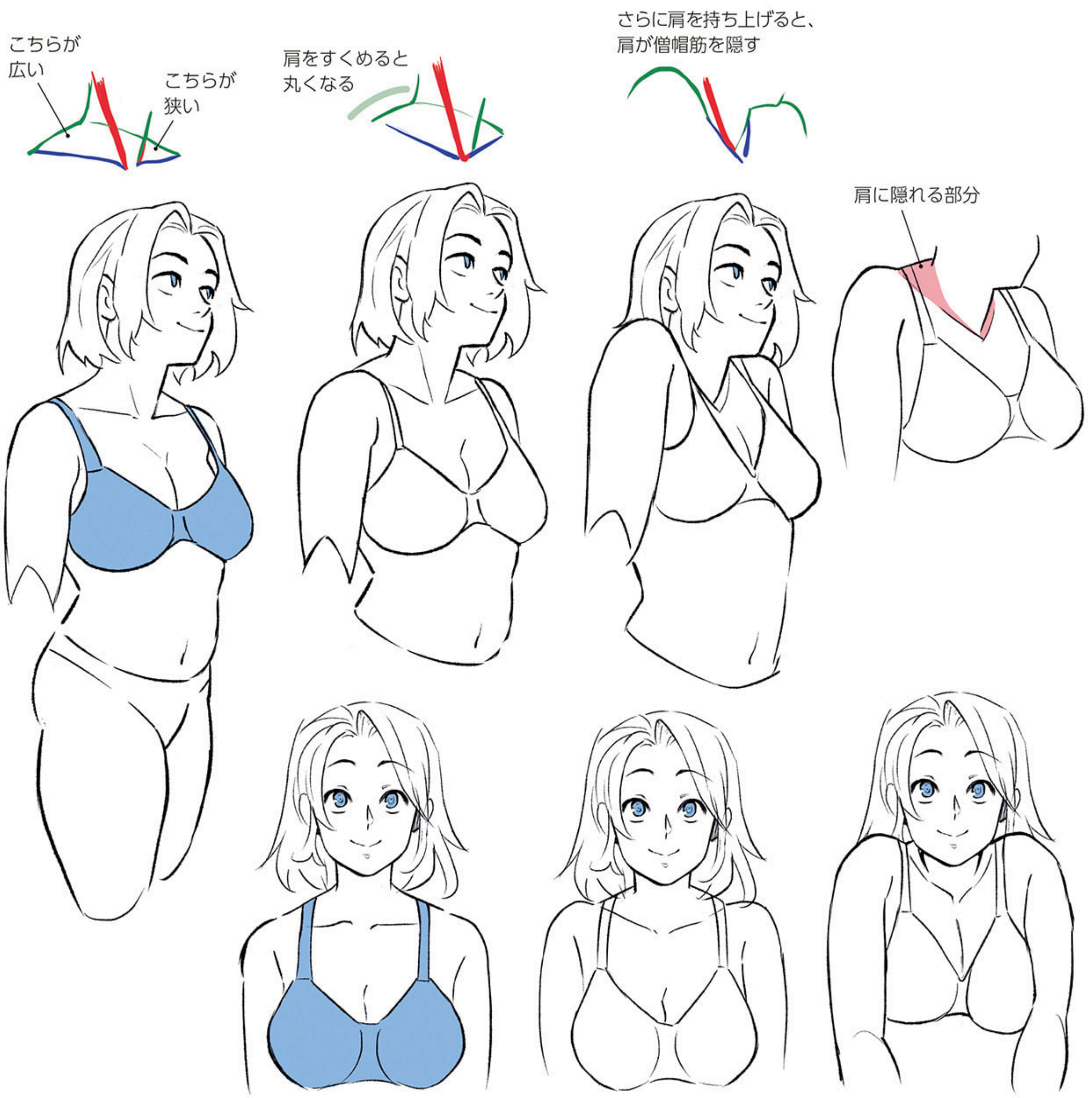
- 三角筋：丸みを帯びた肩の曲線を形作る三角形の筋肉。上腕骨の上部と結びついて、腕を上げたり、回したり、前後に動かしたりする動作を担当します。
- 上腕二頭筋：上腕筋とともに前腕を曲げるのが主な役割です。
- 上腕三頭筋：腕の裏側にあり、ひじを伸ばす役割を果たします。

このほか烏口腕筋（うこうわんきん）についても押さえておきましょう。肩甲骨から始まり、腕の屈曲、内転に使われ、上腕骨頭（肩関節のボール状の部分）を自然な位置に保ちます。



肩の動作と筋肉

肩関節は体の中で最もよく動く場所です。骨格筋によって支えられ、肩甲骨、上腕骨、鎖骨につながっています。
肩をすくめると、鎖骨が上がって角度が変わります。さらに肩を持ち上げると僧帽筋が隠れます。



三角筋は肩の上部を覆っています。腕をさまざまな方向へ動かし、肩関節を守って安定させる役割があります。僧帽筋は肩の上げ下げを手伝う役割があります。どちらも肩まわりの目立つ筋肉なのでしっかり形をとらえて描きましょう。

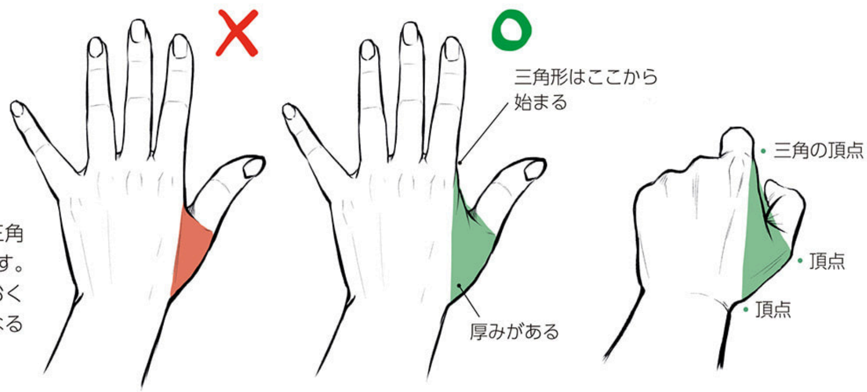


手の形とさまざまなしぐさ

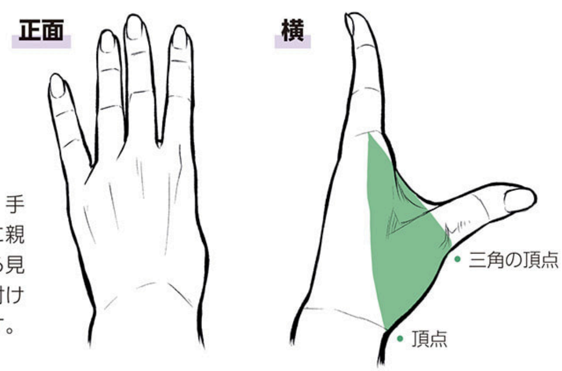
　手を描くには、まずは比率と構造を理解しましょう。指と手のひらの長さの比率はおよそ1：1。手を描くときは、手のひらや手の甲をおおまかに五角形としてとらえるとよいでしょう。

親指の描写は三角形を意識

親指の付け根には三角形の部分があります。このことを覚えておくと形が取りやすくなるでしょう。

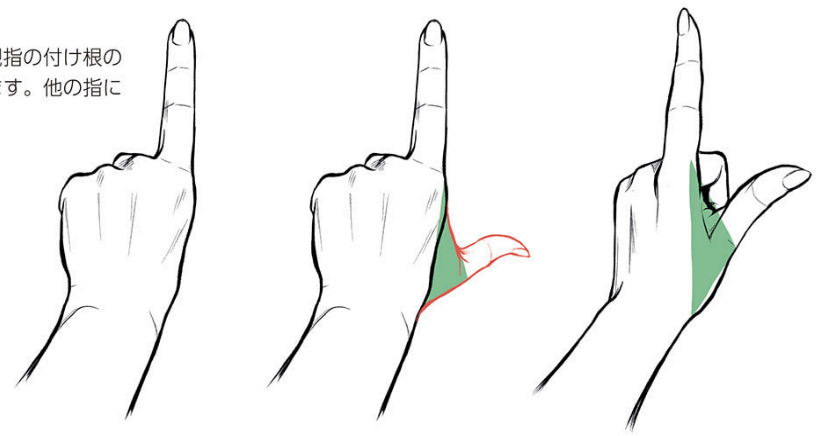


親指を折り曲げると、手の甲側から見たときに親指が隠れます。横から見ると、やはり親指の付け根に三角形ができます。



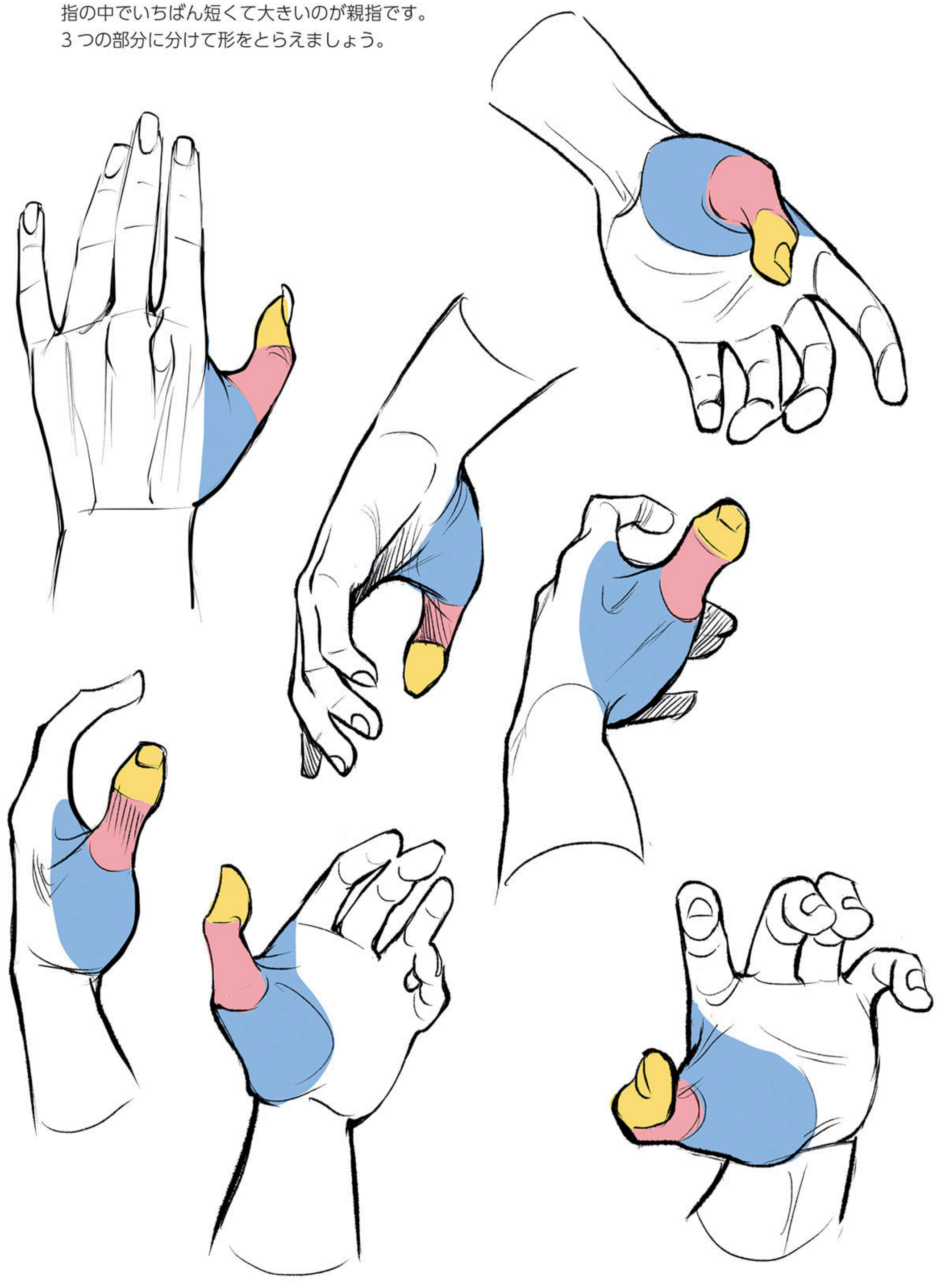


角度やしぐさによって、親指の付け根の三角形は見え方が変わります。他の指に隠れることもあります。



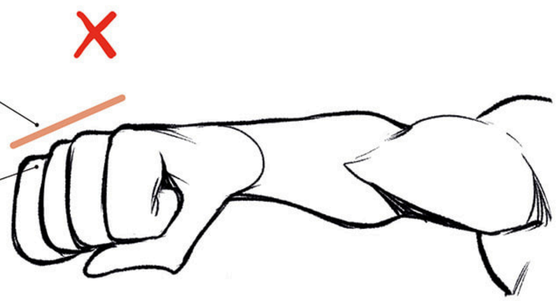


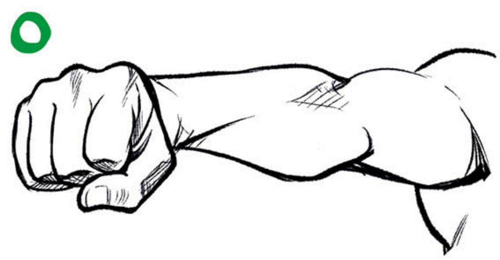
指の中でいちばん短くて大きいのが親指です。
3 つの部分に分けて形をとらえましょう。

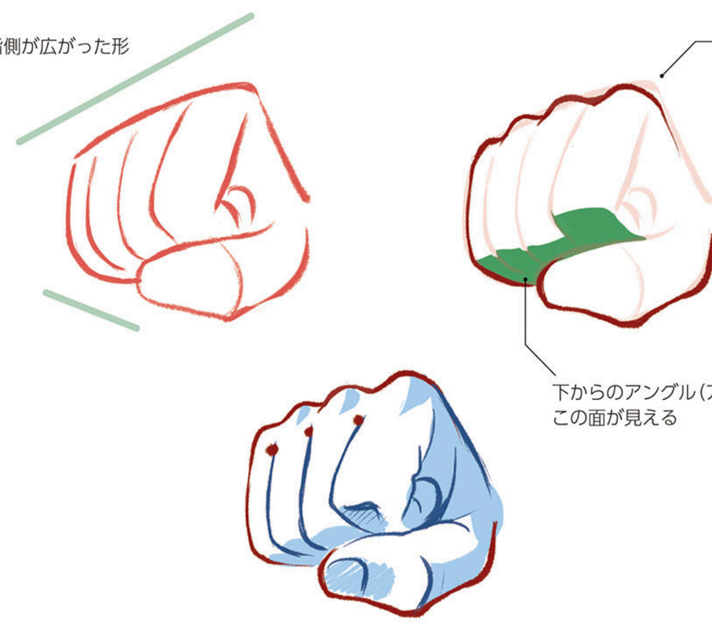


握ったこぶしを描く

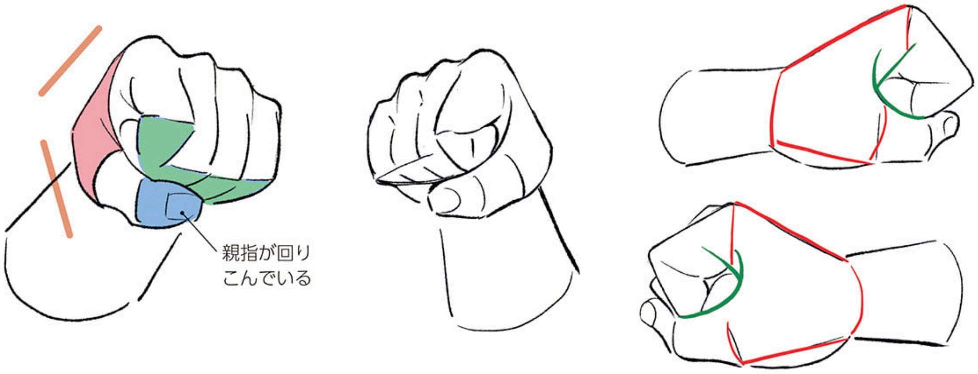
こぶしを握るとき、親指は他の指を包みこむように上に重ねることができます。握りしめたこぶしを描くときは、親指とほかの指が向いている方向を正しくつかむことが大切です。







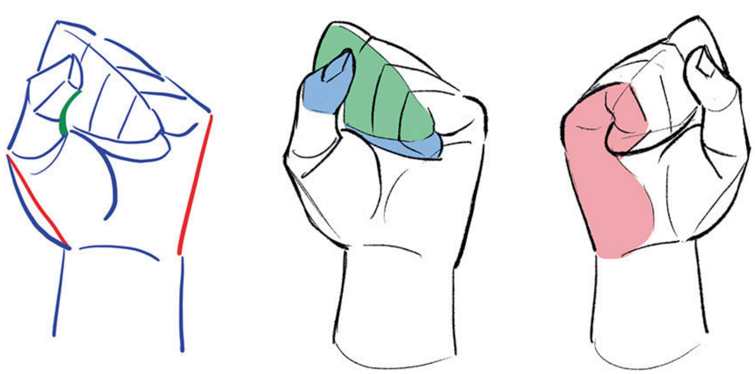
自分のこぶしを観察しながら描いたあとで、反対側の
手のこぶしを描く練習をしてみましょう。



基本構造を単純な線で描いてから
ディテールを整えましょう。

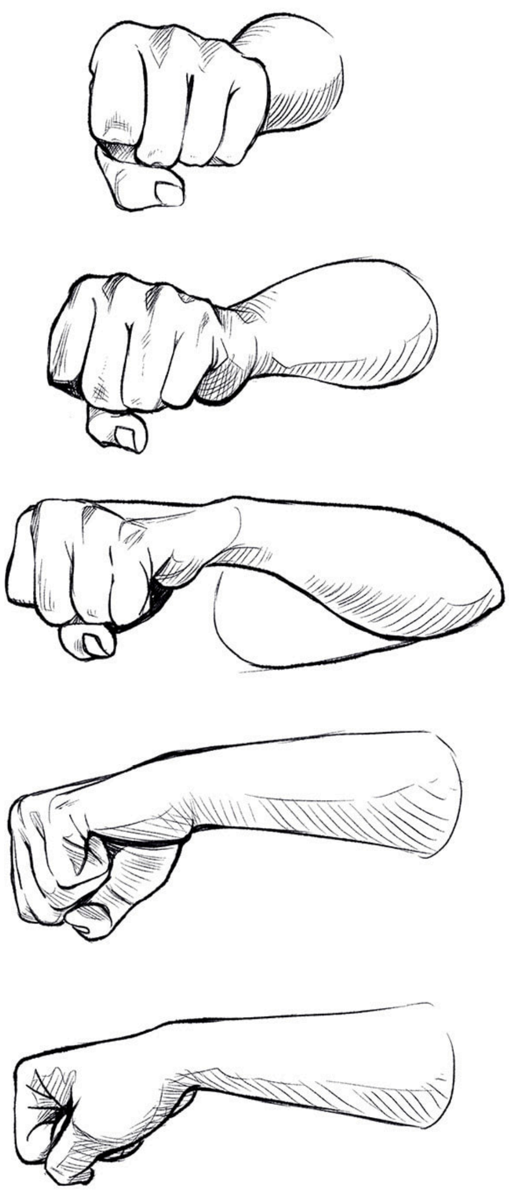


親指は他の指のどの面に
触れているか。角度によっ
て見える手のひらの厚み
は表現できているか。パー
ツとパーツの関係をよく
観察して描きましょう。

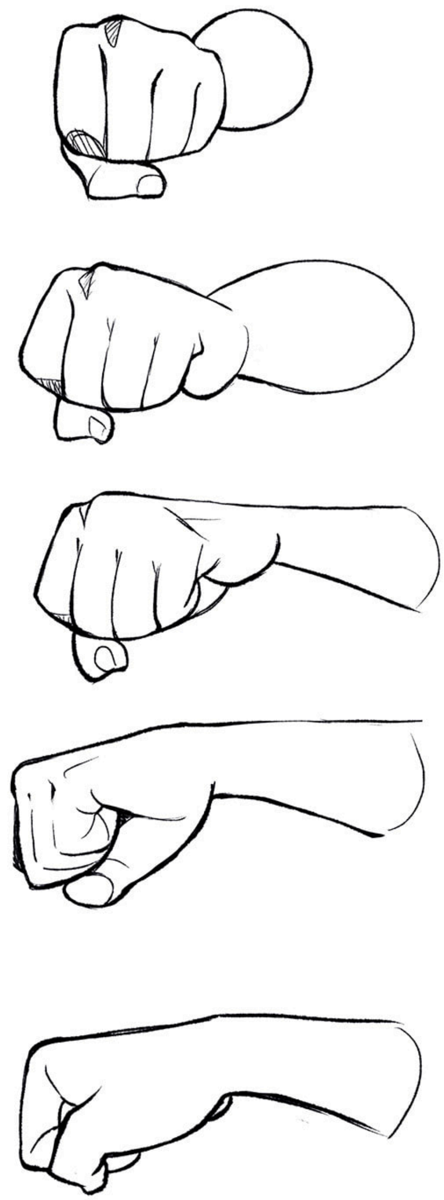


リアルタッチのこぶしと、コミック調のこぶしの比較。適度にデフォルメすることで、コミックで映える描写になります。

リアルタッチ

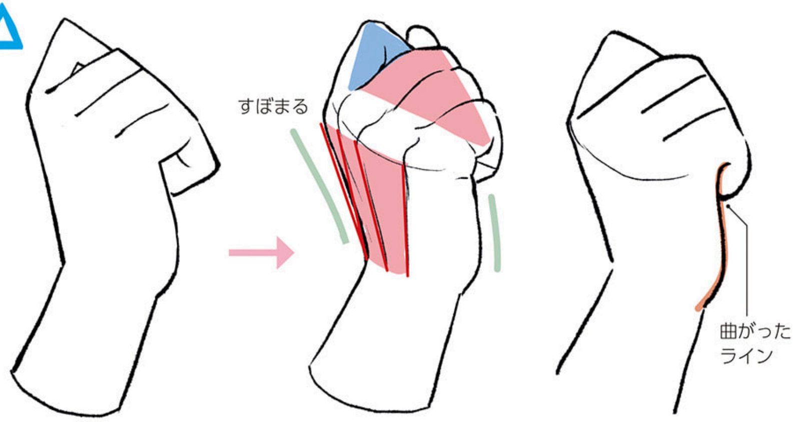


コミック調

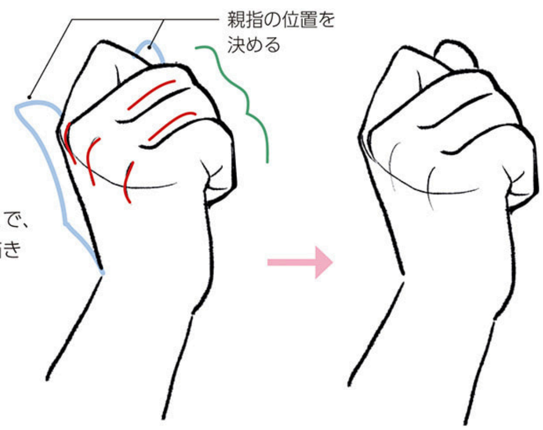


△

簡略化して描いたこぶしの細部を整えてみましょう。指の付け根のでっぱりから手首に向けてすぼまったラインになります。小指側の手の側面はSの字のように曲がったラインができます。

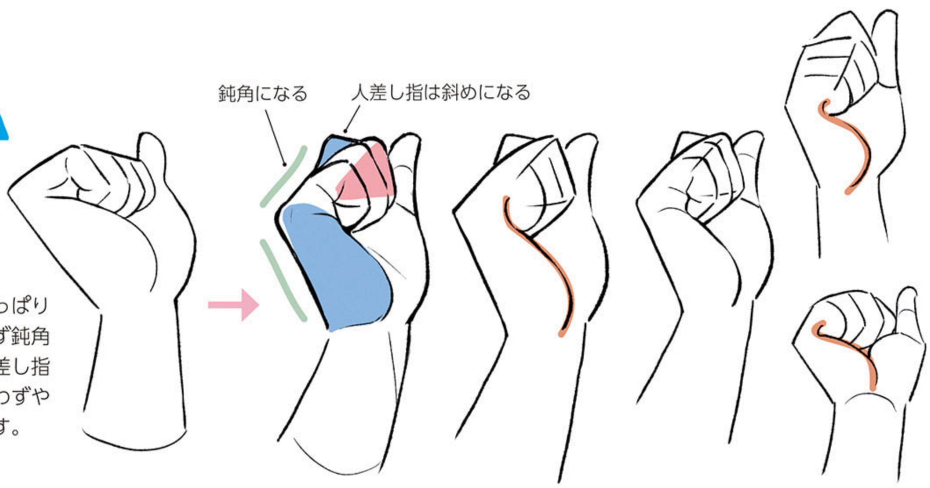


4本の指を描いたあとで、親指の位置を決めて描き加えてみましょう。

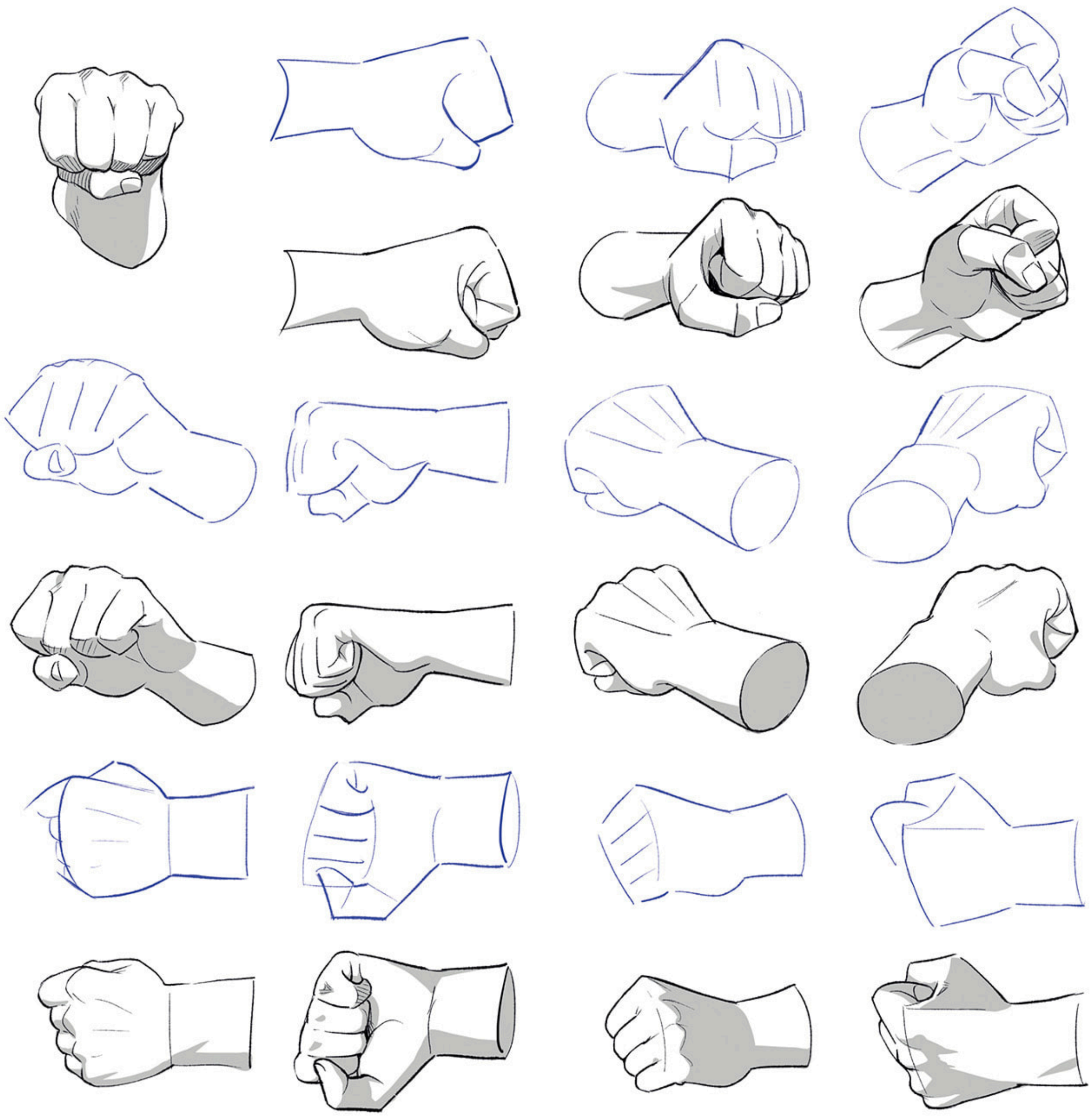


△

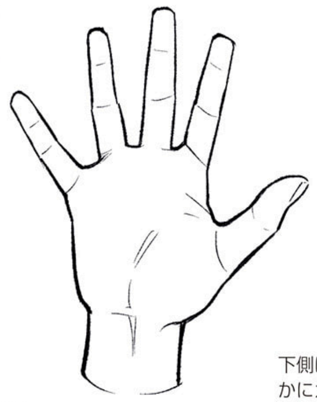
指の付け根のでっぱりは鋭角にはならず鈍角になります。人差し指は他の指とそろわずやや斜めになります。



自分の手やモデルの手を見て、いろいろな角度からスケッチしてみましょう。描き終えたら複雑な部分をはぶき、なるべく単純に描き直してデフォルメします。どの部分を直線で描くか、どの部分を曲線で描くか。下の簡略図も参考にしながら決めていきましょう。

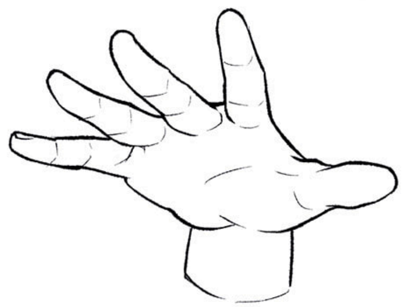


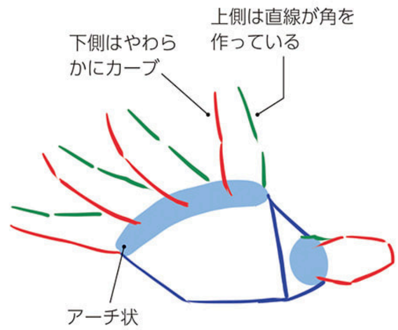
開いた手の異なるアングルを描く



ここでは、異なる角度から見た手のひらを描いてみましょう。奥行きのある手を描くには、遠近法（パース）の知識が必要になってきます。簡単に言うと、角度によって手や指の長さが短く見えるということです。

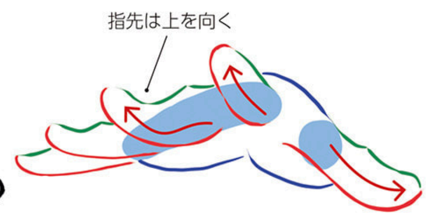
この角度では、手のひらを正面から見たときよりも指が短く見えます。親指以外の指の付け根はアーチ状になっています。





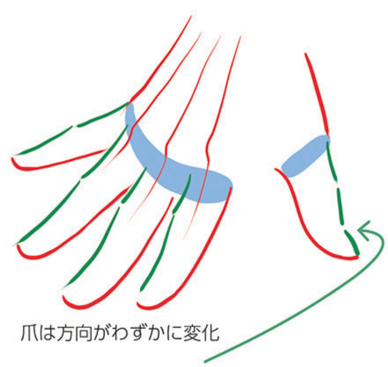
さらに水平に近い角度にすると、より指が短く見えます。手の甲の山なりの部分が見えます。

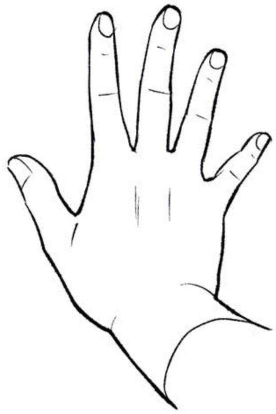




やや下向きの角度では、手の甲側が広く見えます。この場合も親指以外の指の付け根にアーチがあることを忘れずに描くと良いでしょう。

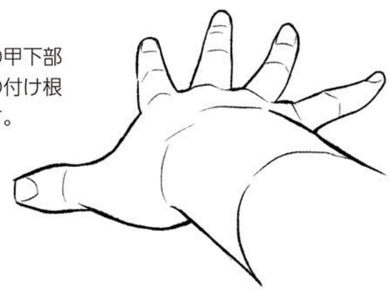


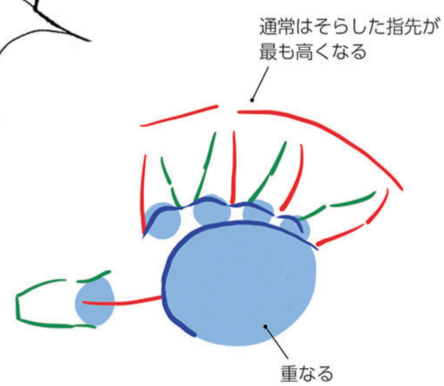




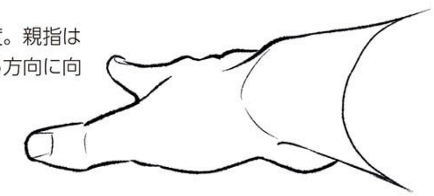
手の甲側も、異なる角度から
見た状態を描いてみましょう。

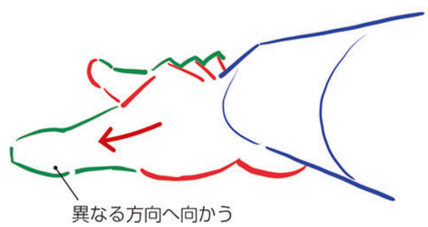
この角度では、手の甲下部
の厚みの部分が指の付け根
にかかって見えます。



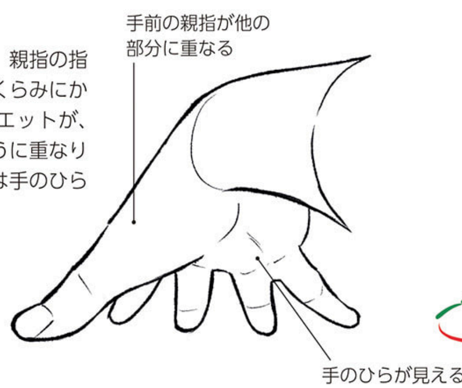


水平に近い角度。親指は
他の指と異なる方向に向
かいます。





やや下向きの角度。親指の指
先から付け根のふくらみにか
けての大きなシルエットが、
他の部分を覆うように重なり
ます。この角度では手のひら
が少し見えます。

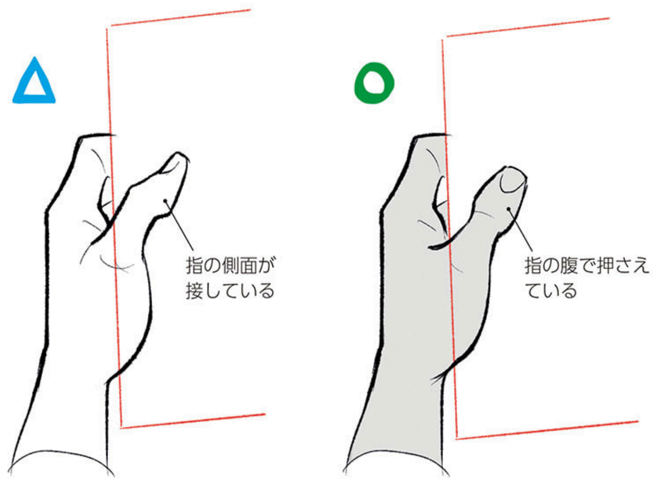




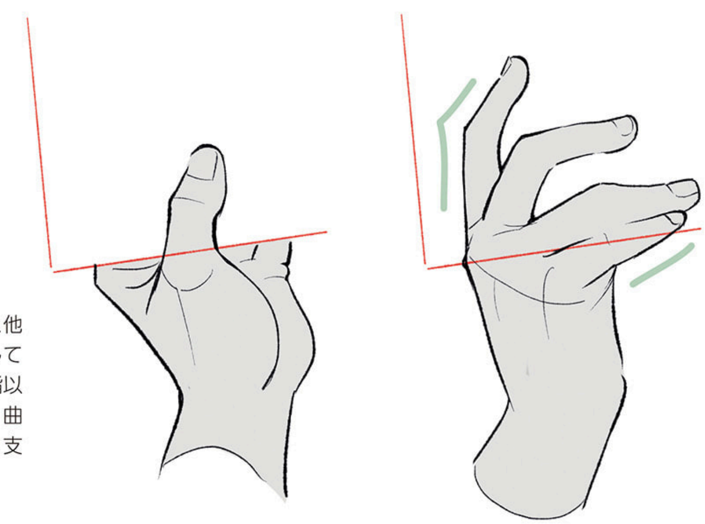
ものを持つ手

ものを持つとき、人の手は対象物を支えるのに適した形をとります。ものを持つときならではの手のしぐさをとらえて描くと、自然な印象になります。

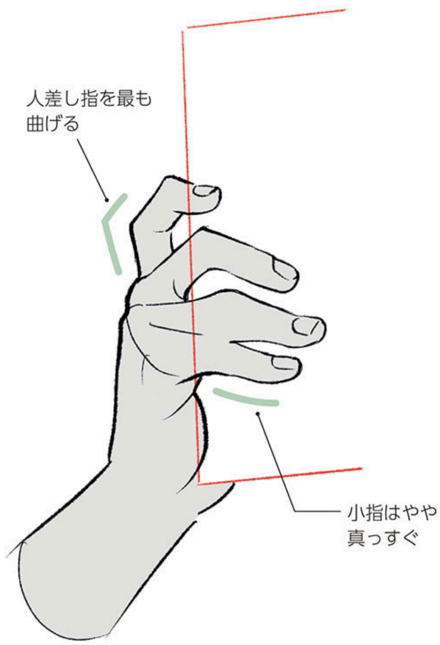
例えば薄いノート状のものを持つとき、指の側面が接しているとちょっと不自然。指の腹で押さえるのが自然です。



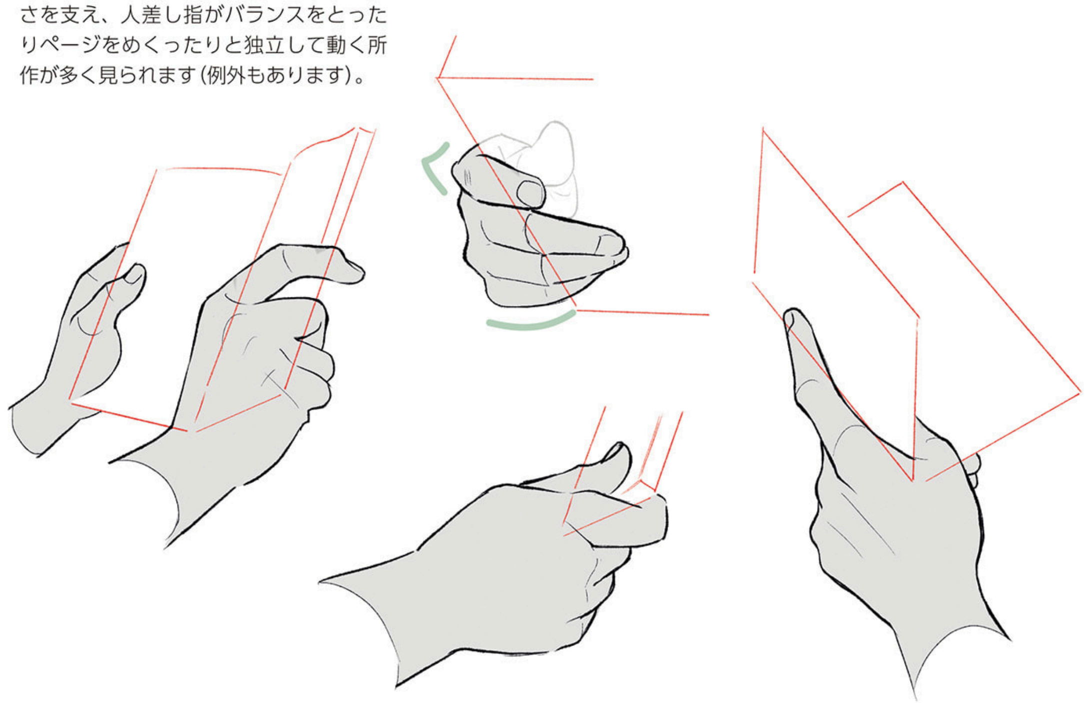
下から持つときは、親指と他の指の間にはさむようにして持ちます。このとき、親指以外の４本の指をそろえず、曲げた部分を作るとしっかり支えている印象になります。



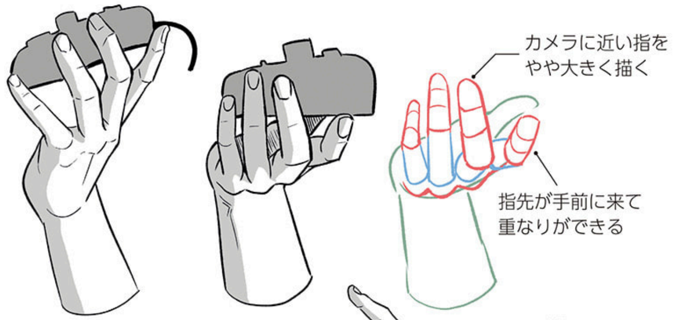
横から支えて持つようす。持ち方には個人差があり、必ずこのようになるとは限りませんが、小指をやや真っすぐにして人差し指を曲げて描くと支えている感じが出せます。



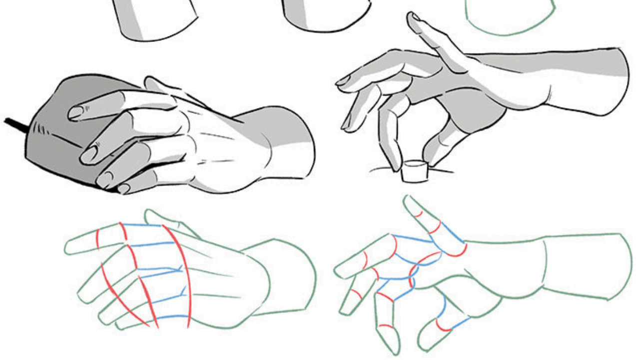
ものを持つしぐさでは、中指～小指で重さを支え、人差し指がバランスをとったりページをめくったりと独立して動く所作が多く見られます(例外もあります)。



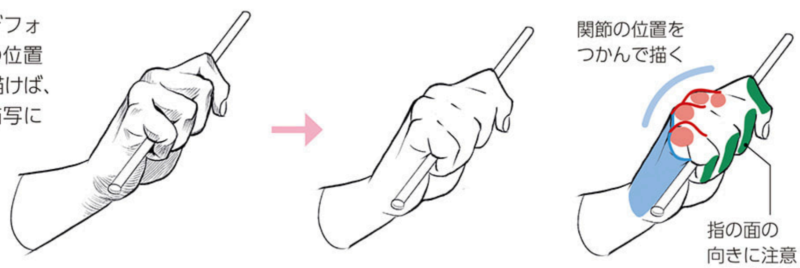
小さなものを持つ場合、親指以外の4本の指が真っすぐにそろうことはあまりありません。指を開いて、落とさないようにバランスを取って持ちます。手前になった指を少し大きめに描くと奥行き感が表現できます。

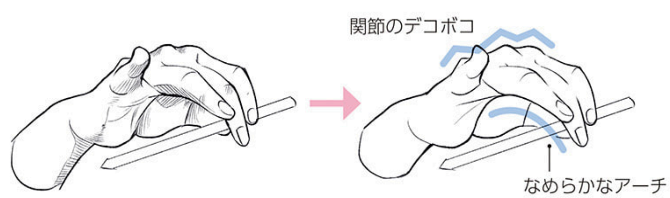


マウスを持つ手。この場合も、親指以外の4本の指が真っ平らにそろうことはないと考えて描きます。ごく小さなものをつまむ手は、対象物に触れる人差し指と親指以外はばらけた形に開くことが多いです。

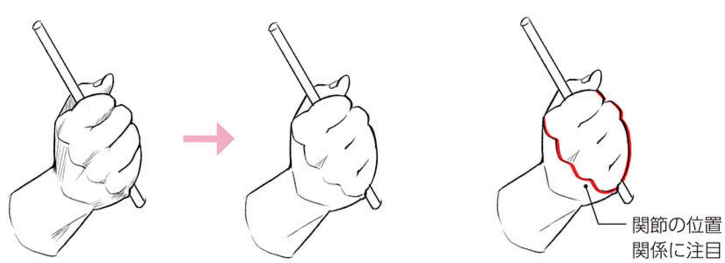


ものを持つ手をシンプルにデフォルメしてみましょう。関節の位置と指の面をしっかりつかんで描けば、少ない線でも説得力のある描写になります。





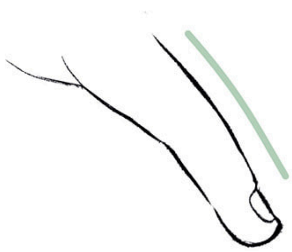
指をくっつけてひとかたまりで描くデフォルメ方法もあります。その場合も関節の位置関係をきちんと把握して描きましょう。



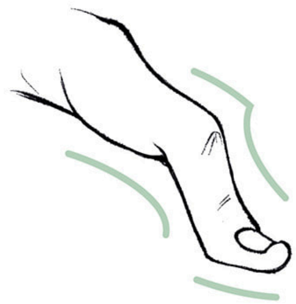
力の入り具合を表現する

力を抜いてリラックスしているときと、力を込めているときとでは手の形が変わります。力の入り具合を表現すると、さまざまなシーンを描けるようになります。

力が抜けている



硬い表面を押している

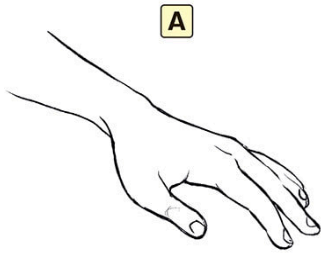


やわらかい表面を押している

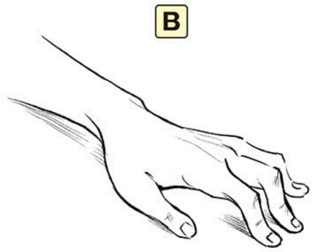


手の形を描き分けることで、触れた面の硬さ・やわらかさが表現できます。A は硬い面にそっと触れたところ。B は硬い面に強く触れたところ。C はやわらかい面に強く触れて指が沈み込んだところです。この場合、変形した面のようすを指の周囲に描き込む必要があります。

A



B



C

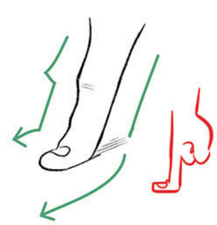


やわらかな素材は
指が沈みこむ

強く力を加えると指は曲がりますが、90 度まで曲がることはありません。ただしマンガ的な強調表現では強く曲げて描いてもよいでしょう。







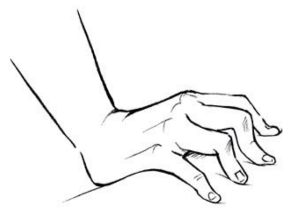
90 度には曲がらない
（マンガ表現ならアリ）

面を押さえつけるだけでなく、面をつかむしぐさもあります。この場合は指が内側に曲がります。触れた面が布地などやわらかい素材の場合、素材が変形して指を隠すこともあります。

力が抜けている



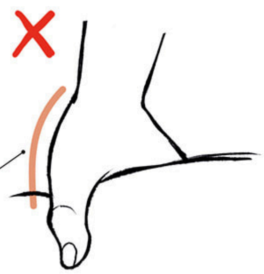
押す



つかむ



強く力を加える描写のとき、親指がひと続きの曲線になっていると違和感が出ます。



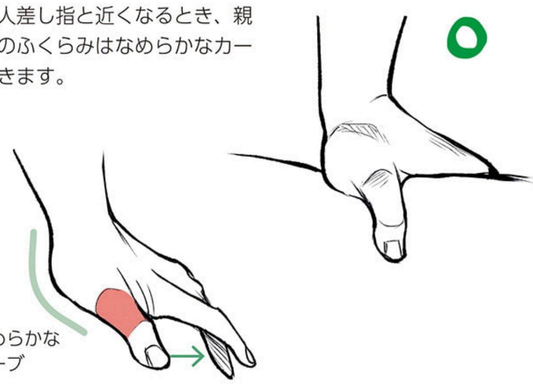
力を加えようとして強く曲げた指の関節のでこぼこによって、ひと続きの曲線にはなりません。それをふまえた上で、ぐっと押さえるようすを描くと自然に見えます。



弱めに押さえる描写の場合、人差し指と親指が開きすぎていると違和感が出ます。



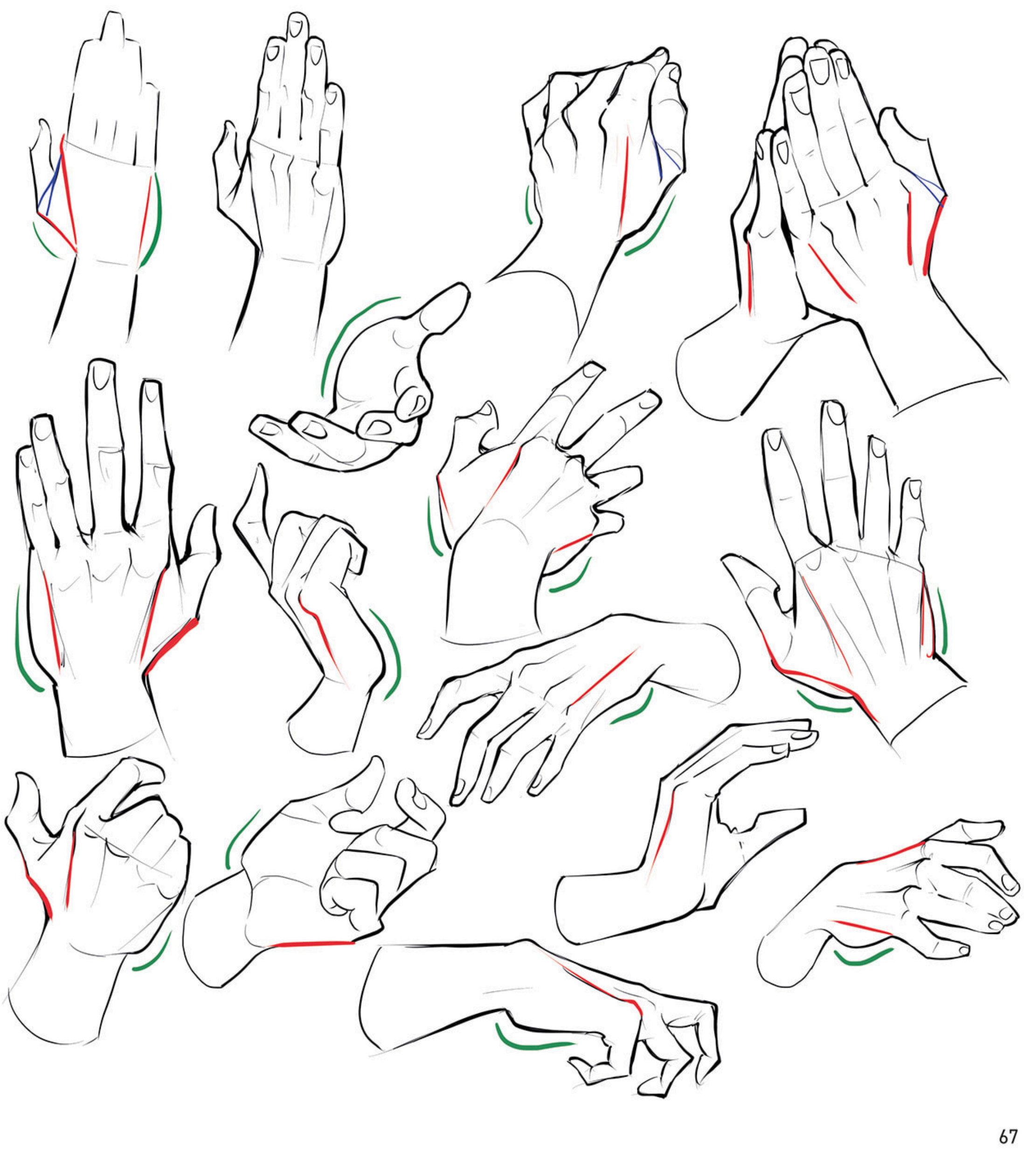
親指が人差し指と近くなるとき、親指の下のふくらみはなめらかなカーブを描きます。



直線と曲線による描写

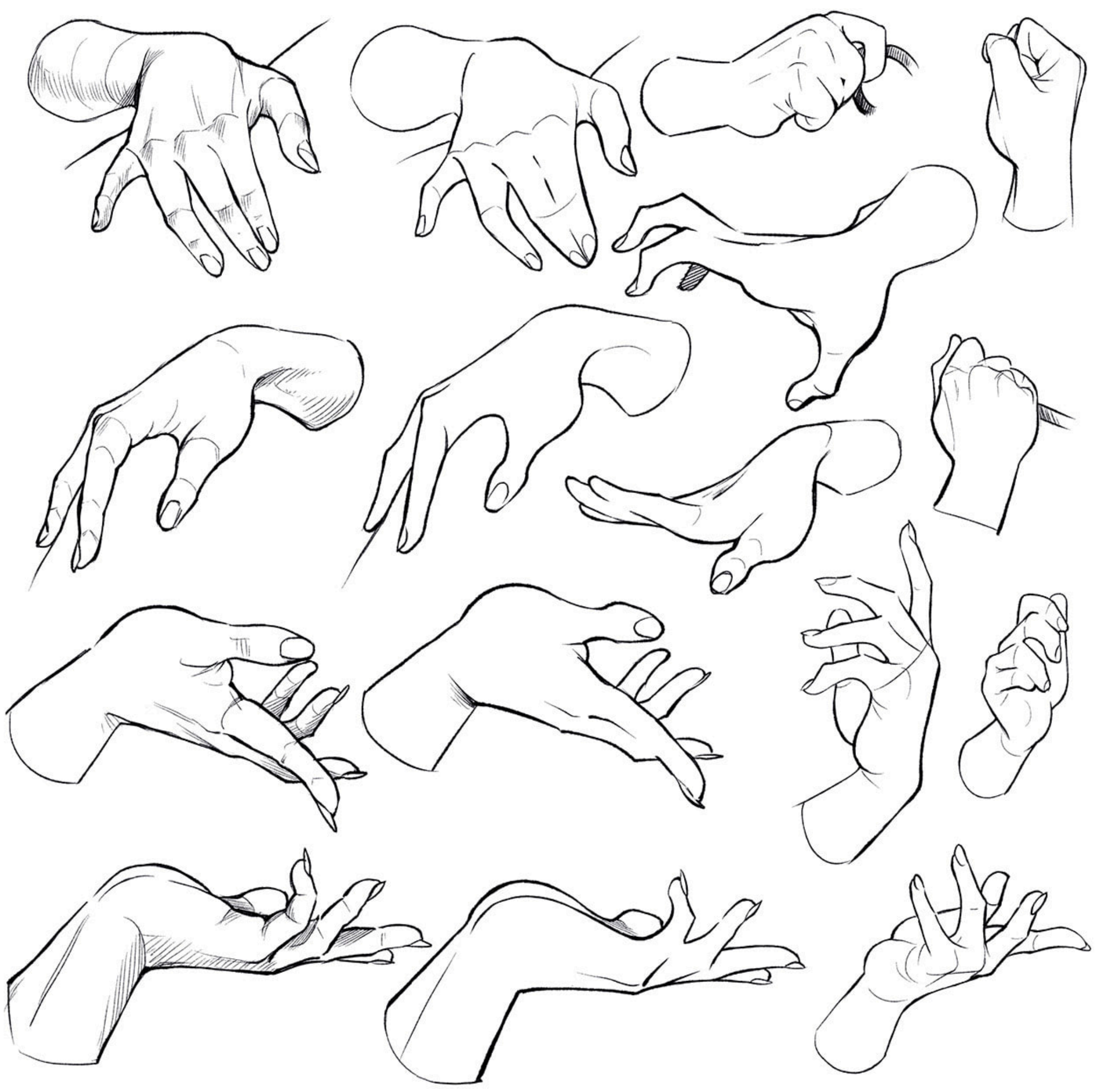
手を描くには、直線と曲線の両方を使います。図の赤い線は、骨の部分をとらえています。緑の線は、脂肪や筋肉によって曲線ができる部分をとらえています。赤い直線の部分と緑の曲線の部分を様式化して頭に入れておくと、さまざまな角度の手を描きやすくなります。

赤い線……骨をとらえた直線
緑の線……脂肪や筋肉をとらえた曲線



さまざまな手のデッサン

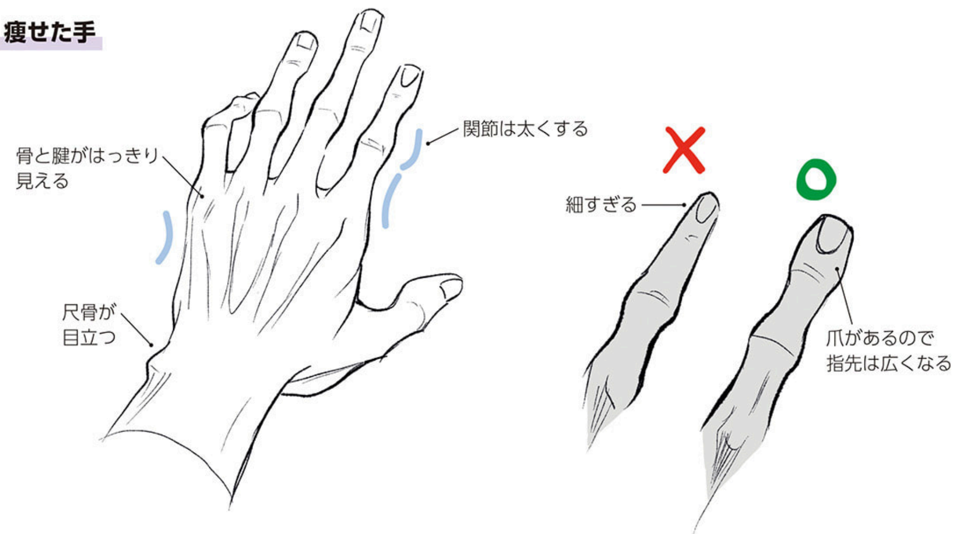
手のひらを下にしてテーブルに置いてみると、手首は天板の表面に触れないことがわかります。手首の部分だけやや浮き上がった状態になり、テーブルとのあいだに隙間ができます。
手のひらでものを包んでみると、手のひらは手の甲よりも長く、手首のそばより指に近いほうが横幅があると気づきます。反対に、手首側のほうが厚みがあり、指のそばは薄くなっています。
さまざまなしぐさをよく観察し、手の特徴をつかんでいくことが上達のコツです。



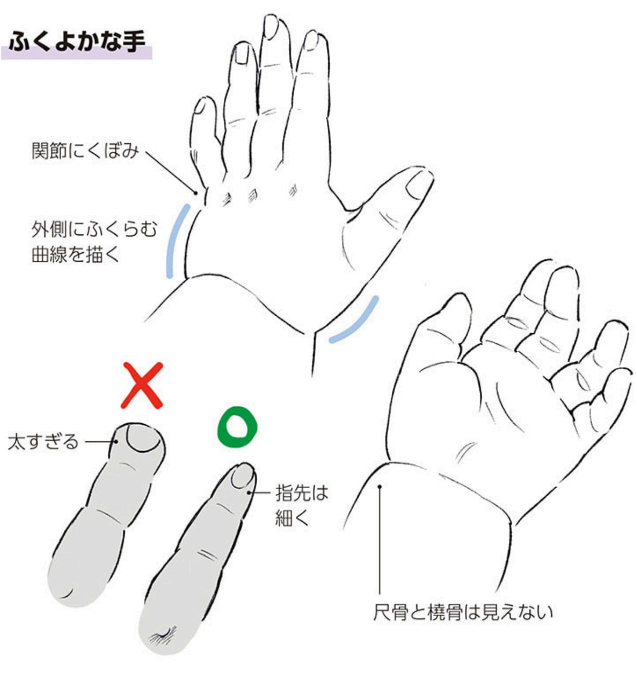
特徴ある手の描き方

手は体の中で最も複雑で変化に富んだ形をしています。年齢、体重、性別によっても変化します。職種にも影響されます。
痩せた手は骨や腱がはっきり見えるので、それらの特徴を描きます。ふくよかな手は豊かな肉付きを曲線で描きます。毛深い手は、毛の生える場所と生えにくい場所をふまえて描くとよいでしょう。

痩せた手



ふくよかな手

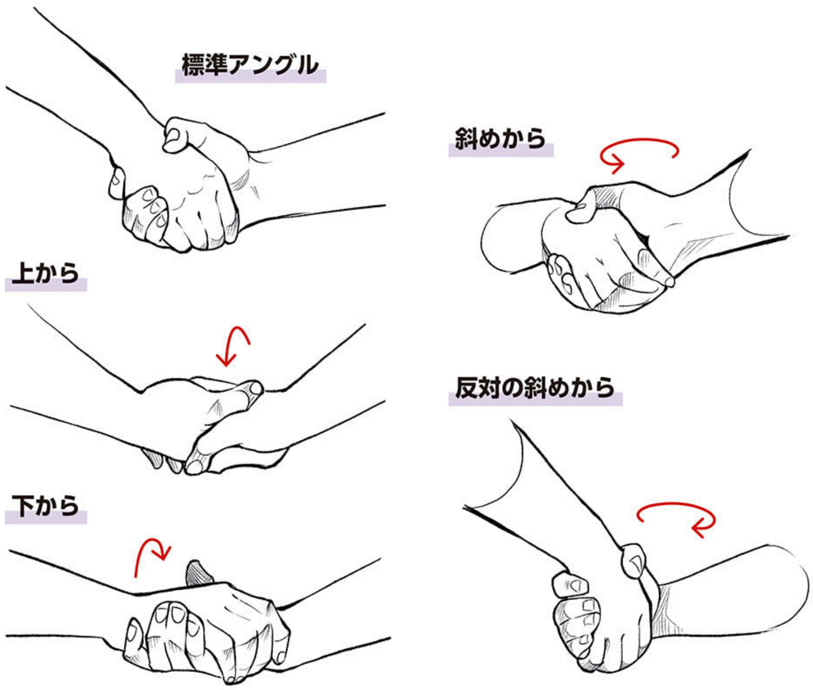


毛深い手



握手とジェスチャー

複数の手が重なるしぐさを見ていきましょう。あいさつや合意の際に行う握手は、ふたりの手が重なるので描くのが難しく感じられるかもしれません。どの角度から見ているか、その角度では手の甲がどのように見えるかをとらえて描きましょう。

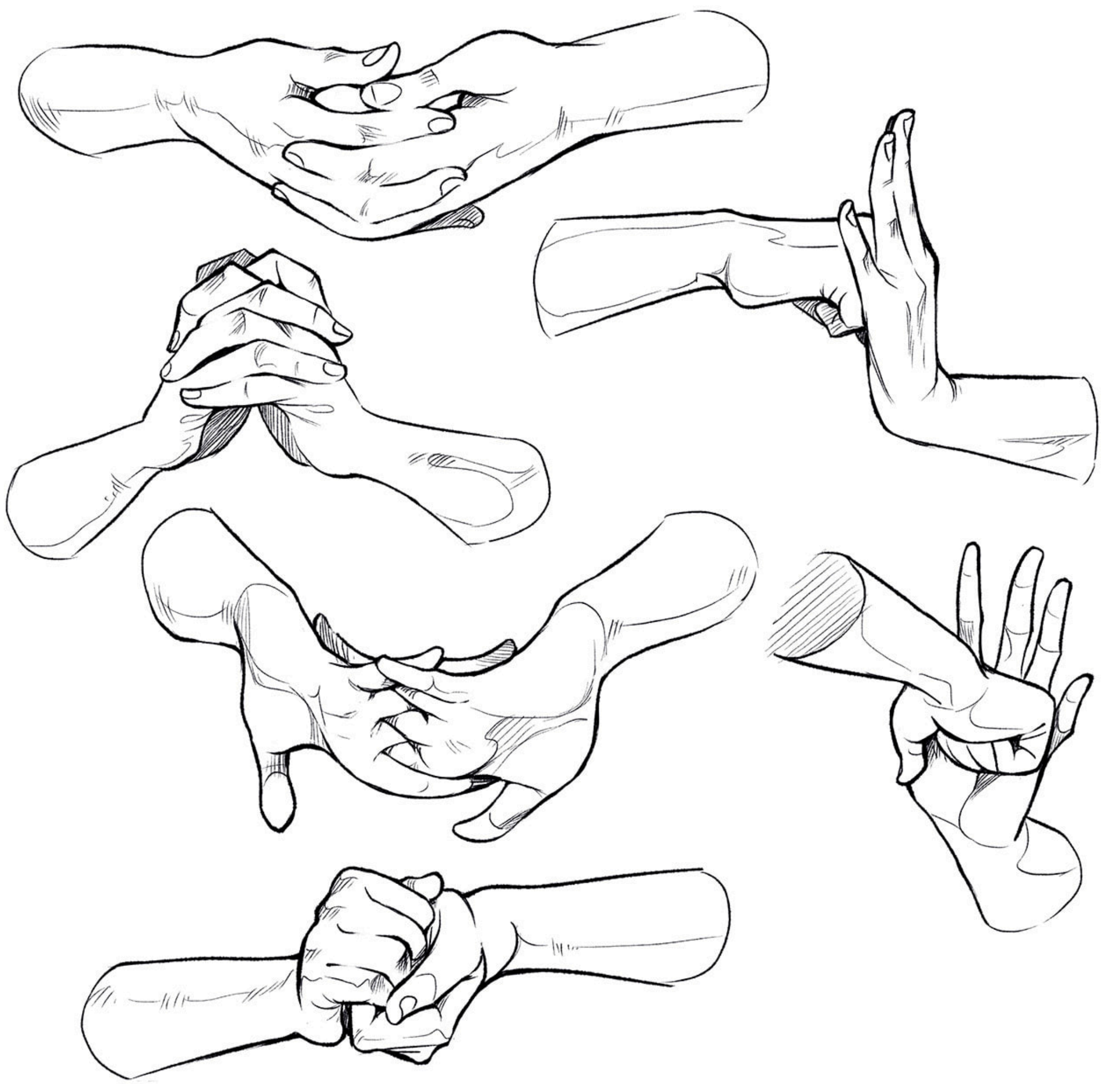


バリエーション

デジタルで描く場合は、1枚目のレイヤーに一方の手を描き、2枚目のレイヤーにもう一方の手を描くようにすると形をとらえて描きやすくなります。



ジェスチャーはさまざまな心境を表します。手のひらをこすり合わせるのは、何かを熱心に期待しているサイン。手のひらをこぶしで打つのは、やる気を鼓舞するサイン。指を組むのは不安な気持ちの表れ……などです。これらのジェスチャーが描けるようになると、表現の幅が広がります。
組み合わせた手を描くときは指の位置を考えなくてはいけません。左右の手を別々に描いて、ぴったり合うように配置します。

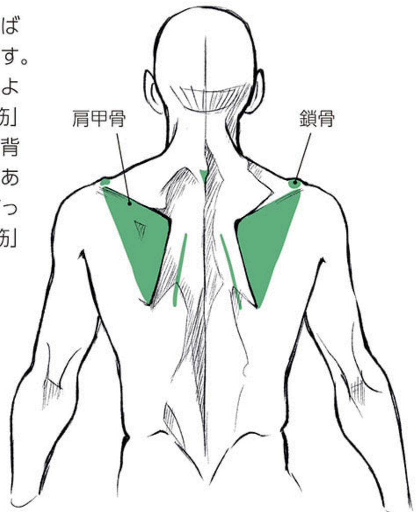


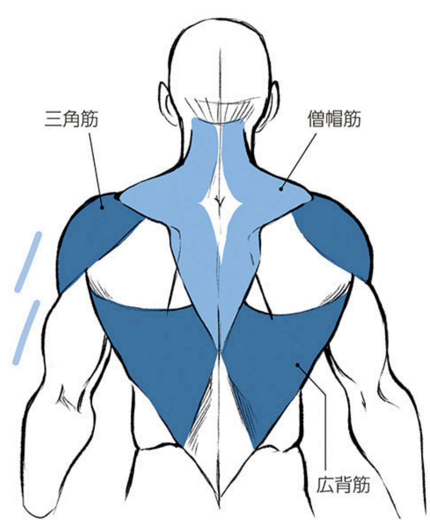
背中を描く

背中は一見すると平坦でとらえどころがないように思えますが、めやすになる骨と筋肉について知ると描きやすくなります。肩甲骨、僧帽筋、三角筋、広背筋の場所と形を学びましょう。

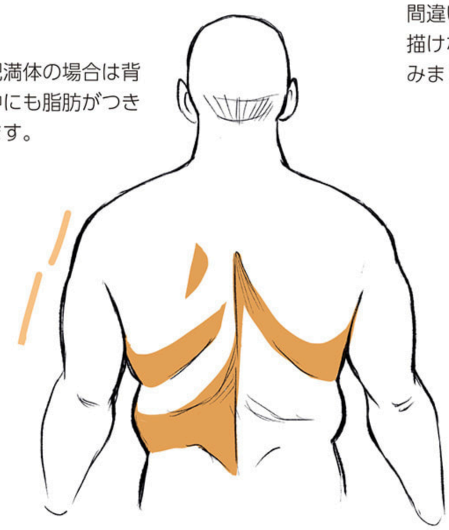
背中の骨と筋肉

背中には「肩甲骨」と呼ばれる大きな骨があります。首から下にはケープのような大きな筋肉「僧帽筋」があり、その下に「広背筋」と呼ばれる筋肉があります。肩の盛り上がった目立つ筋肉は「三角筋」です。

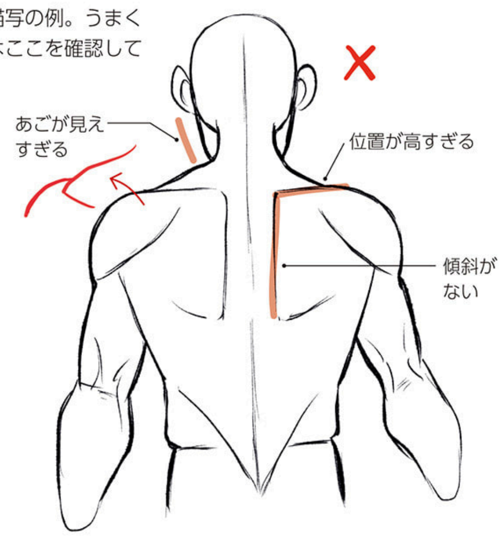




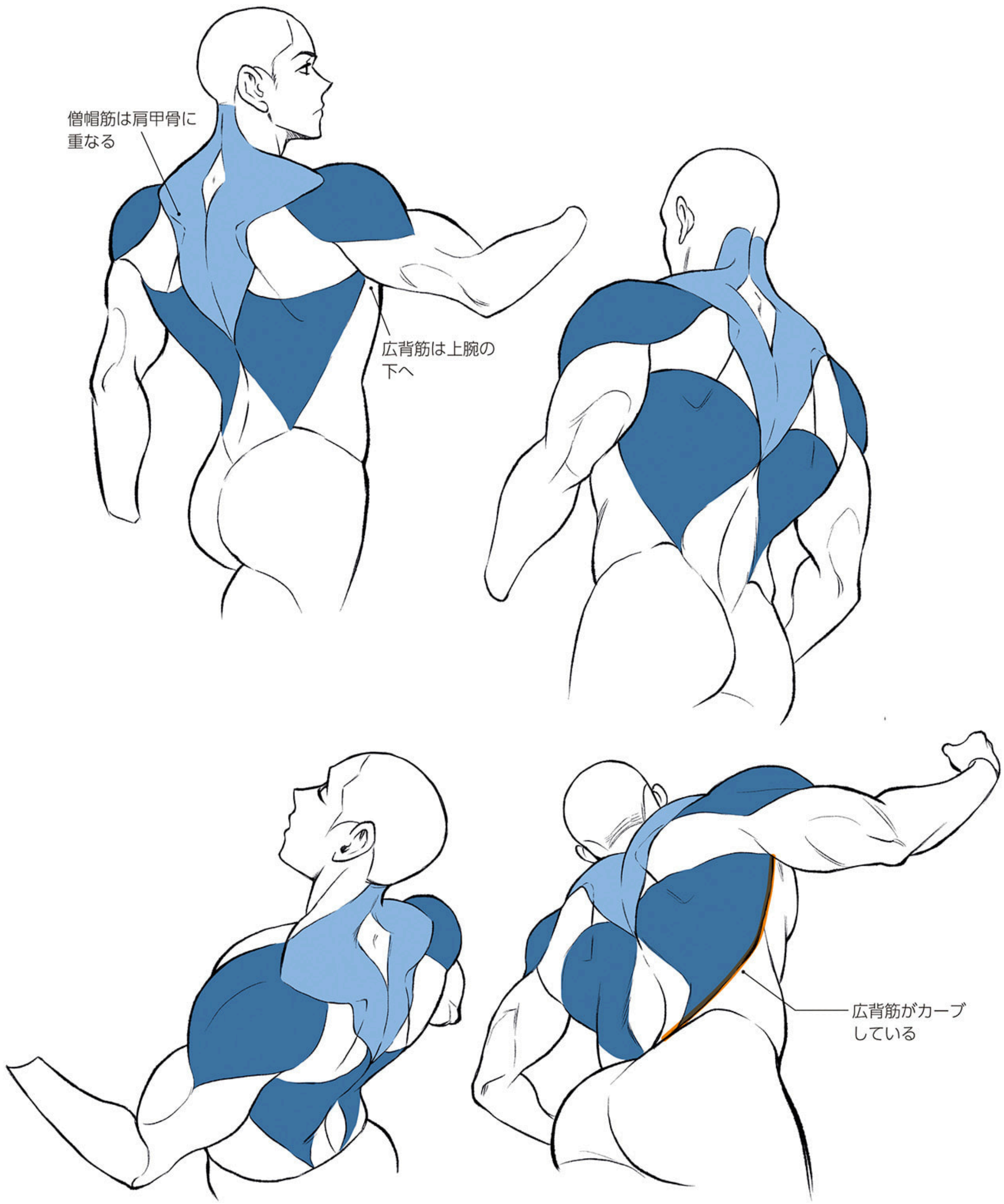
肥満体の場合は背中にも脂肪がつきます。



間違いやすい描写の例。うまく描けない場合はここを確認してみましょう。



広背筋は上半身でいちばん大きな筋肉です。三角筋は肩まわりを覆うようについています。それぞれの筋肉が、異なるアングルではどのように見えるのか考えながら形をとらえてみましょう。



上からのアングル

上から見下ろしたアングルでは、僧帽筋やお尻の形を間違えて描きやすいので注意しましょう。





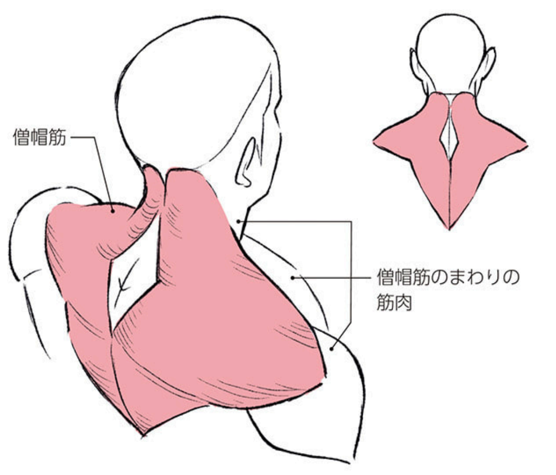


女性の場合、お尻の位置がもう少し高くなりボリュームアップします。



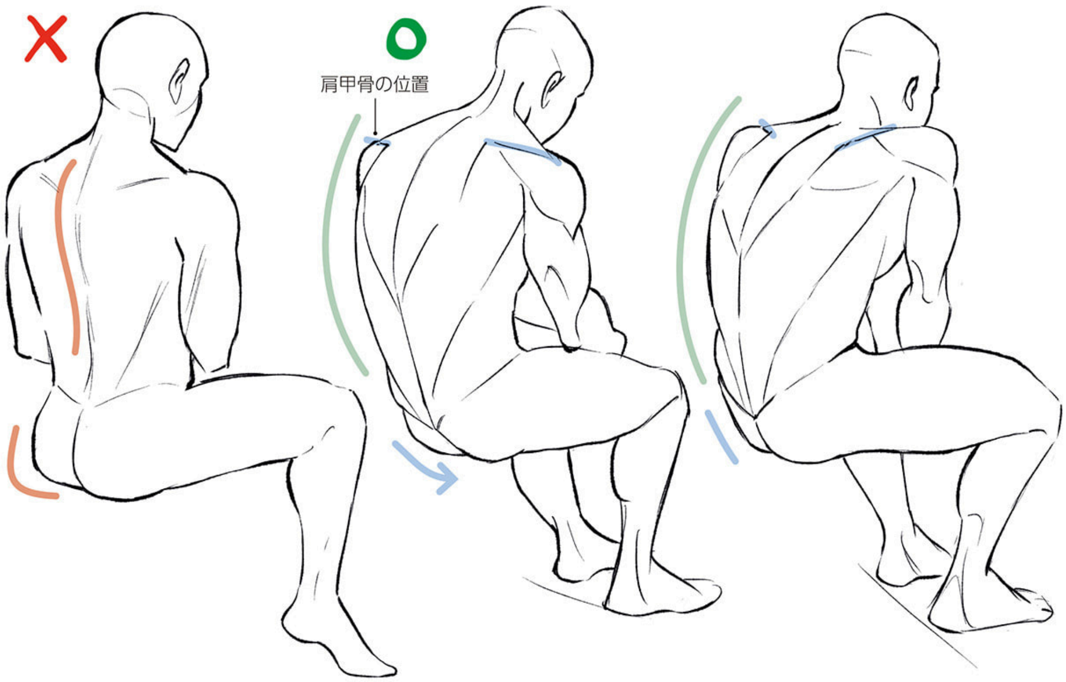
同じポーズを、水平に反転させて描いてみましょう。良い練習になります。

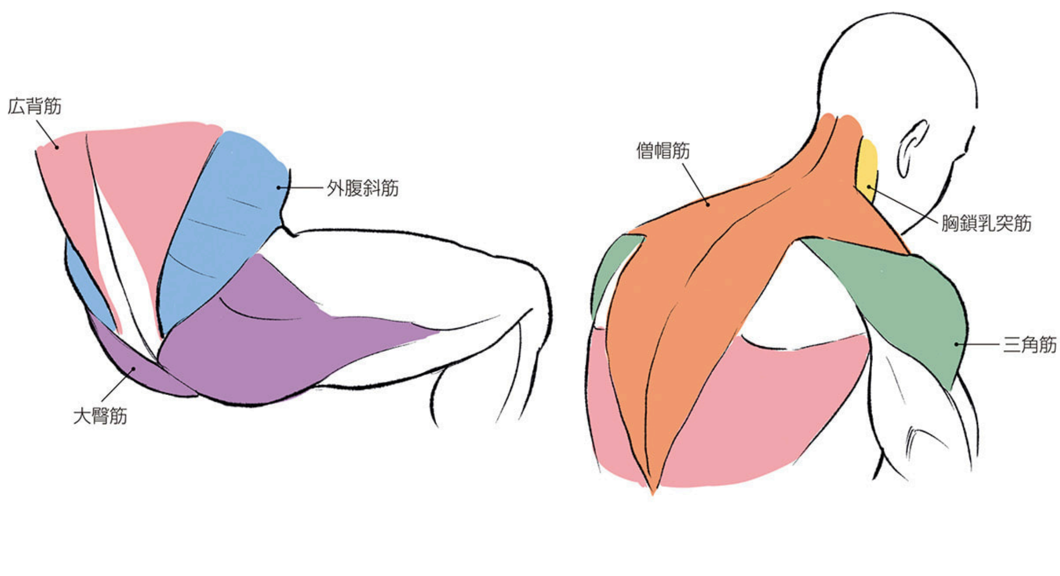
まずは僧帽筋の形をとらえることです。それからまわりの筋肉を描きます。



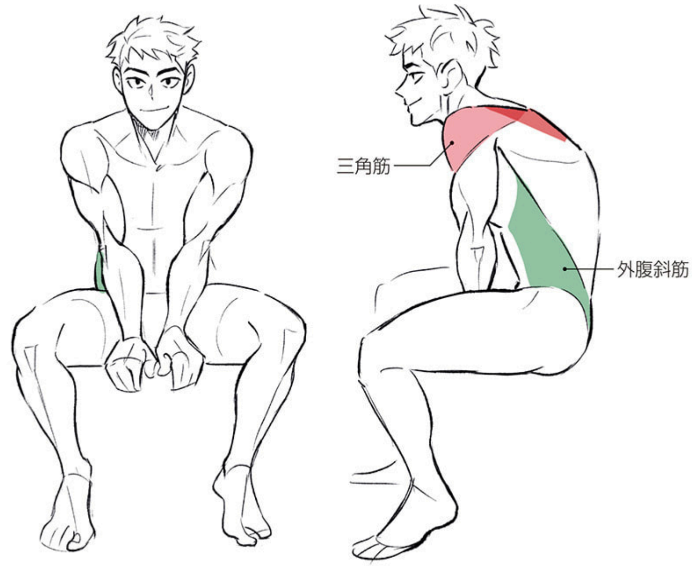
前かがみのポーズ

前かがみの姿勢を描くときは、首や腰よりも、背中が大きくカーブするように描きましょう（逆に、背中を反らす姿勢では首と腰が大きく曲がります）。先に背中を描いて、それから頭部を描くのがおすすめです。

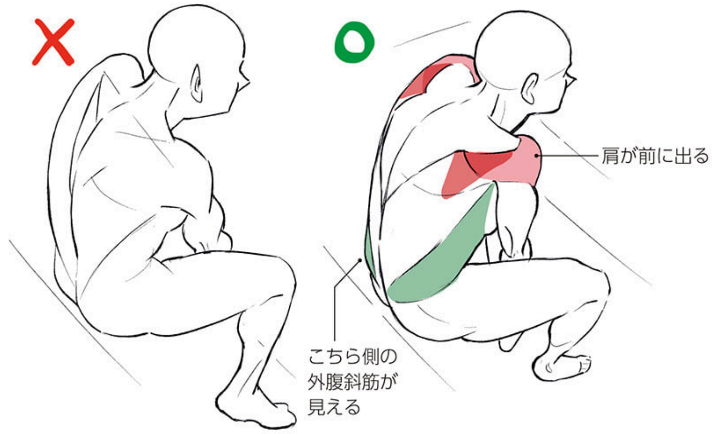




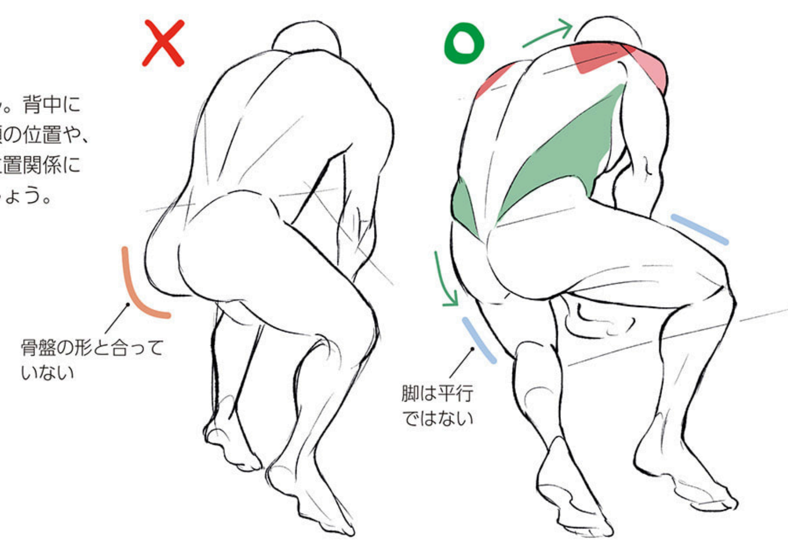
前に手をついた前かがみのポーズ。横から見ると、背中が丸くなるだけでなく、肩の筋肉が前に出ていることがわかります。



見下ろすアングル。前に出た肩がきちんと描写できていないと違和感が出るので気を付けましょう。



見上げるアングル。背中に隠れぎみになる頭の位置や、お尻や脚の形、位置関係に注意して描きましょう。



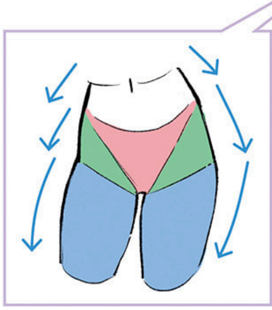
お尻と脚の描写

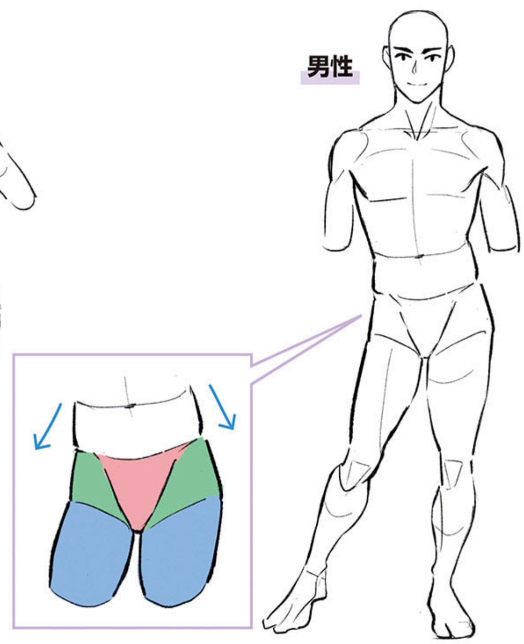
　しっかりと安定して立つポーズを描くには、脚だけでなくお尻の描写も重要です。お尻がきちんと描けていないと、腰から直接脚が生えているように見えてしまいます。お尻と脚の形のとらえ方を併せて学んでいきましょう。

骨盤まわりと脚の形

まずは標準アングルで骨盤まわりと脚の形をつかみましょう。骨盤の形には男女差があり、一般的に女性のほうが幅広です。女性は胸板よりも骨盤を大きく、男性は骨盤より胸板を大きく描くと描き分けができます。

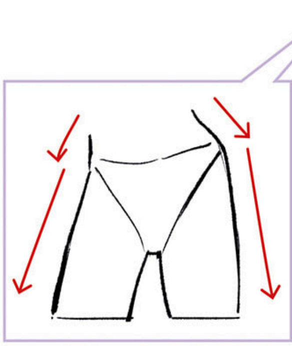


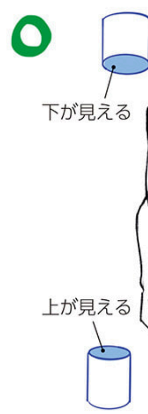






骨盤の出っ張りから真っすぐに脚を下ろすと、お尻がないように見えてしまいます。



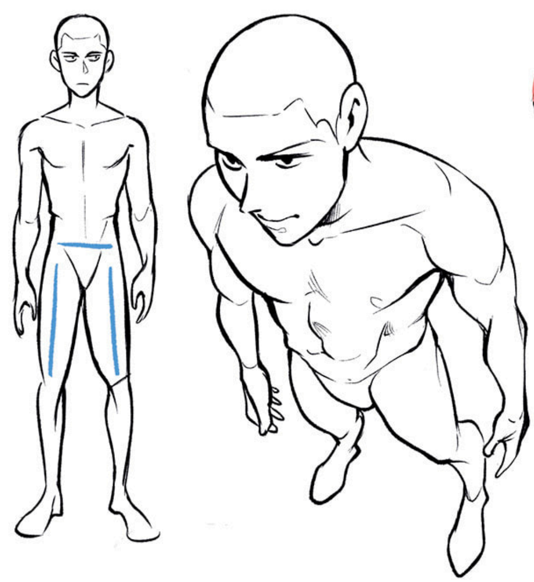




脚や胴体を円柱に見立てると、頭部に近いほど円柱の下が見え、足元に近いほど円柱の上が見えます。

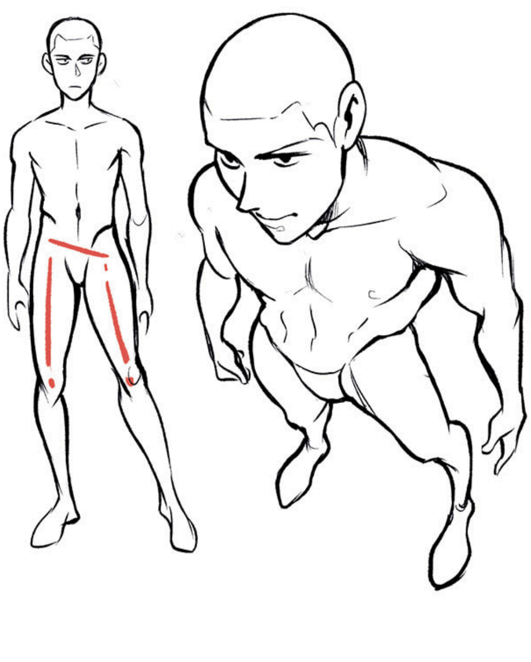
両脚に均等に体重を乗せて立つか、片方の脚に体重をかけるかでポーズは変わってきます。体重をかけた側の脇腹は縮み、反対側は伸びます。

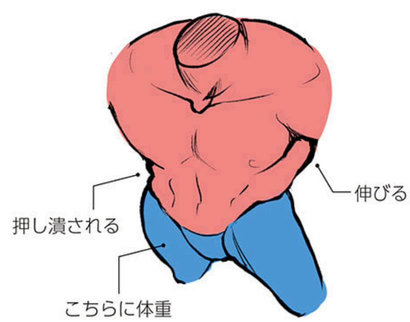
両脚に体重



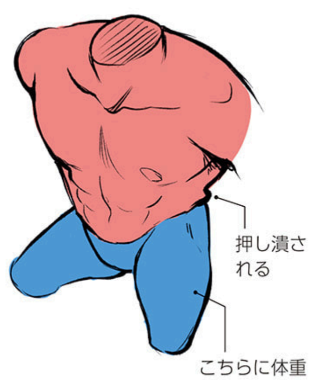


片脚に体重



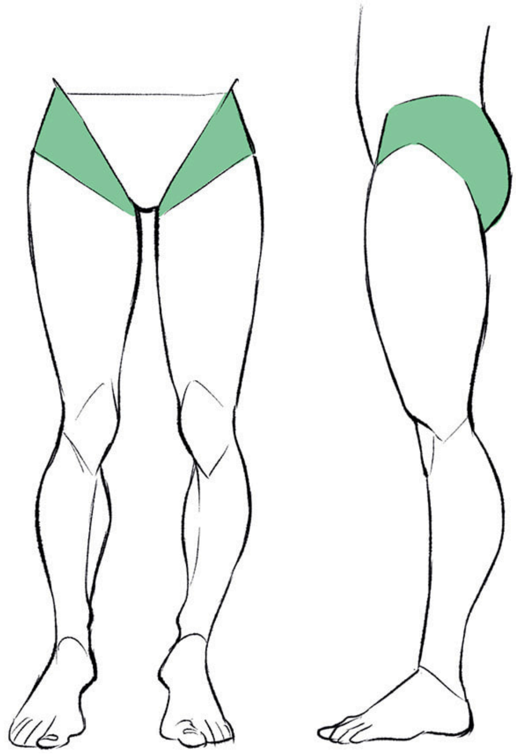


反対の脚に体重をかけた場合。脇腹の伸び縮みは逆になります。



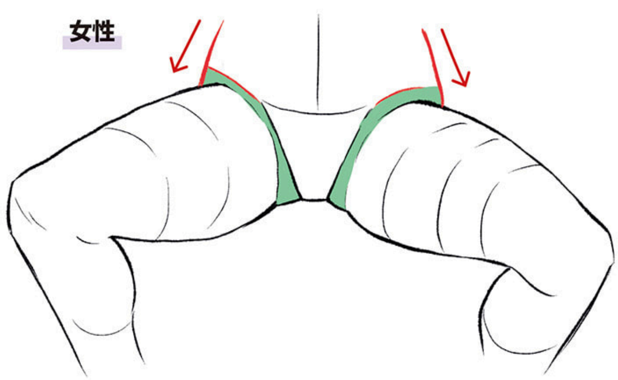
お尻の筋肉の描写

お尻や骨盤まわりの筋肉は、パンツのイメージで形を取りましょう。男性と女性は骨盤の大きさが異なるので、そのまわりの筋肉も描き分ける必要があります。

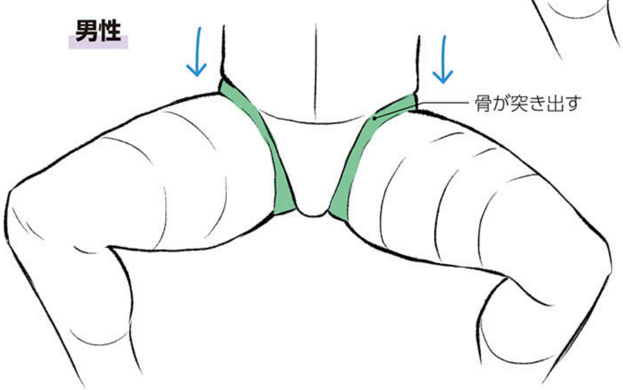


骨盤の幅が広い女性は末広がりの形、幅が狭い男性はストンとした形を取ります。

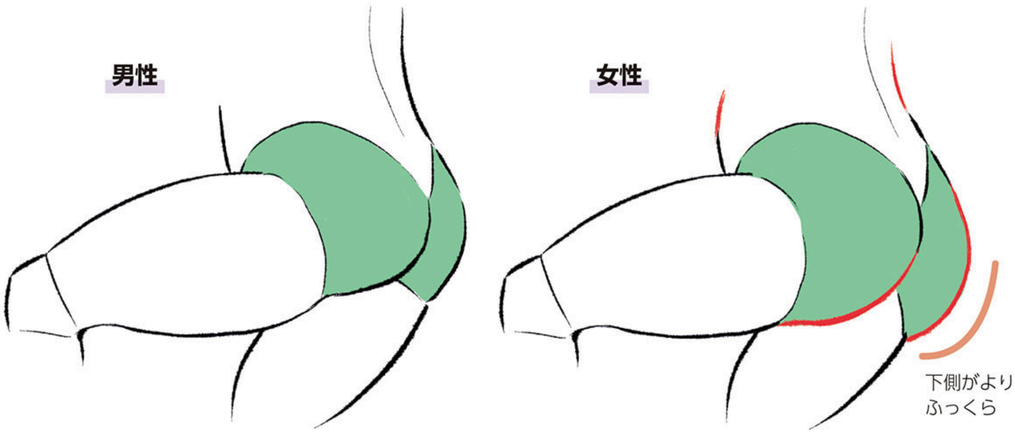
女性



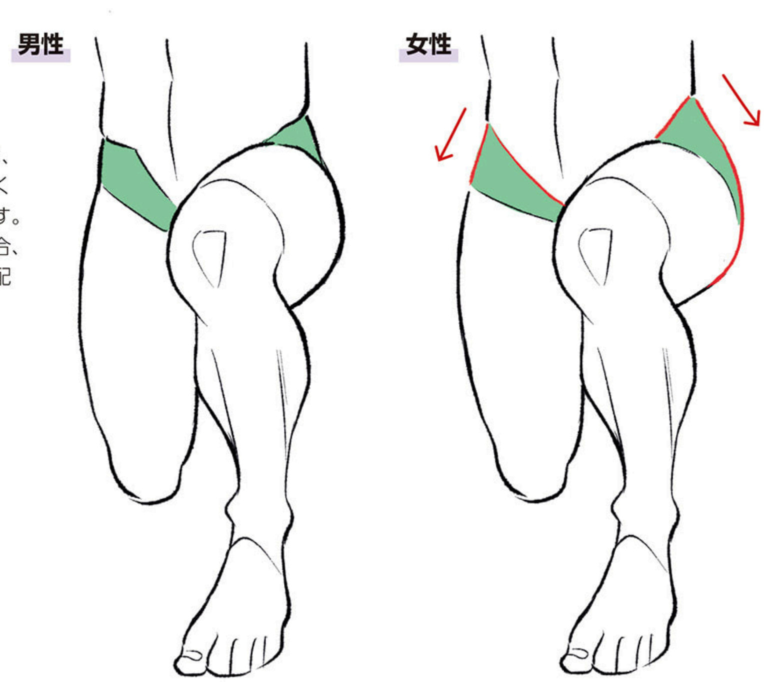
男性



お尻の形をとらえた上で太ももを描きましょう。太ももはお尻のそばが一番太くなり、ひざの手前が一番細くなります。

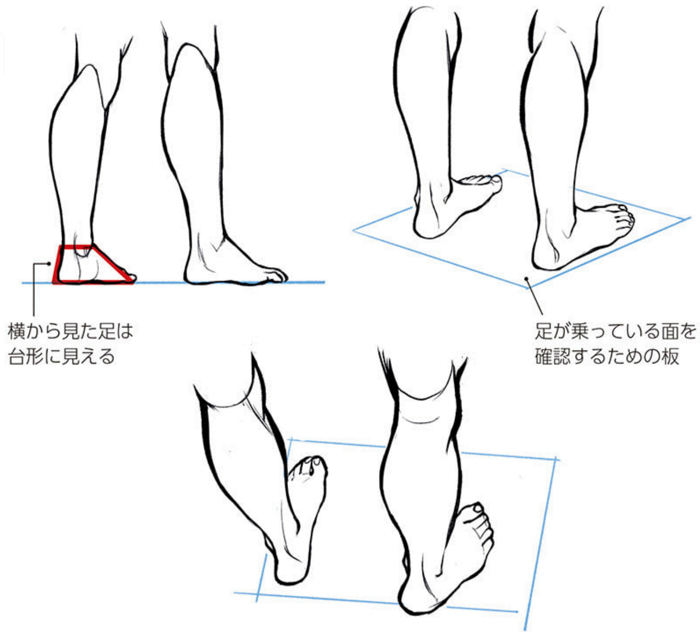


骨盤まわりの筋肉の描写は、後ろから見たときだけでなく前から見たときにも重要です。女性らしさを表現したい場合、赤い線の部分の描写に気を配るとよいでしょう。



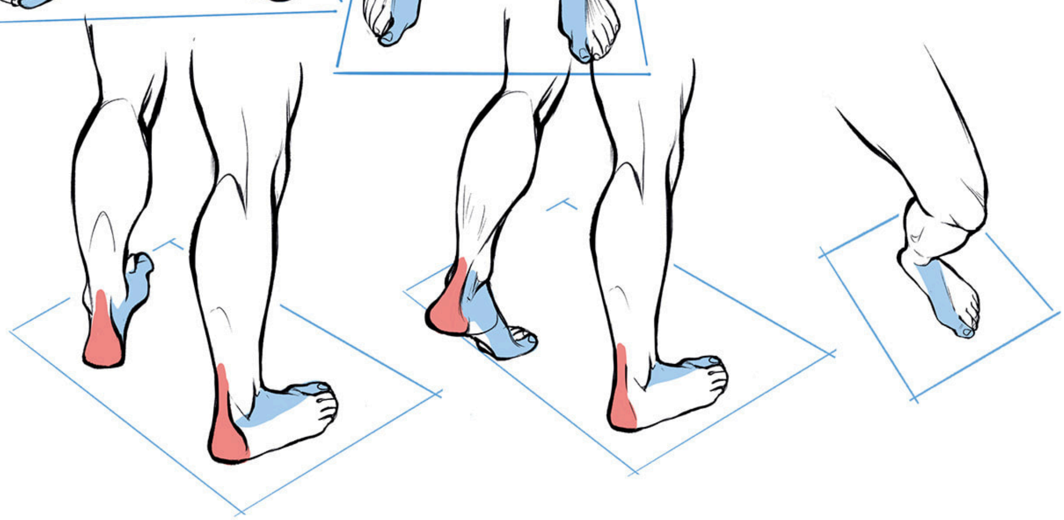
地面に接する足を描く

立っているポーズでは、足がしっかりと地面について見えるよう描くことが大切です。慣れないうちは地面を示す板を描いて、その上に台形のブロックを乗せるイメージで形を取りましょう。





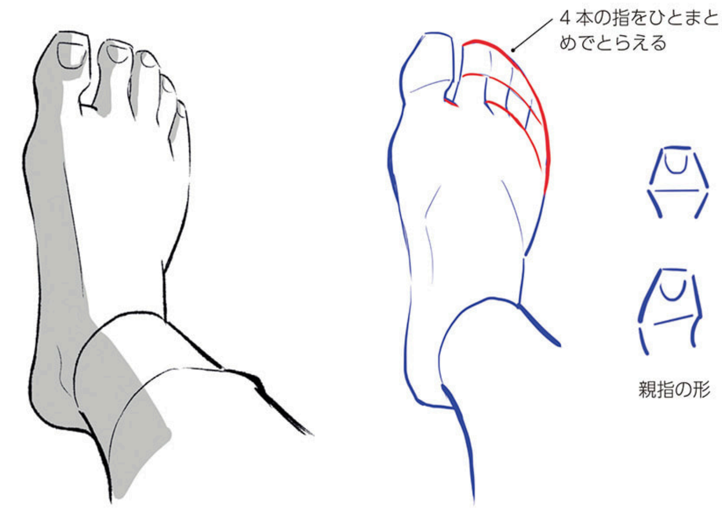
水色で示されている部分には、すねから親指にかけてつながる、長母指伸筋という筋肉の腱があります。ここの形状とかかとの形状（赤色部分）は、さまざまな角度の足をとらえるめやすとして役に立ちます。



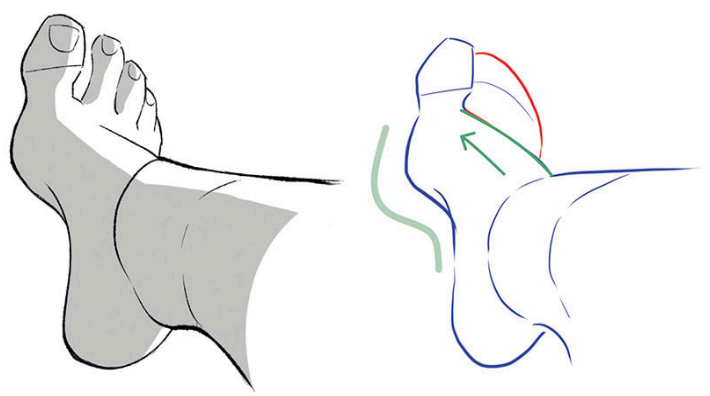
足を動かしたときの形

足首を動かしたり、指を反らしたり内側に曲げたりすると足の形状は変わります。

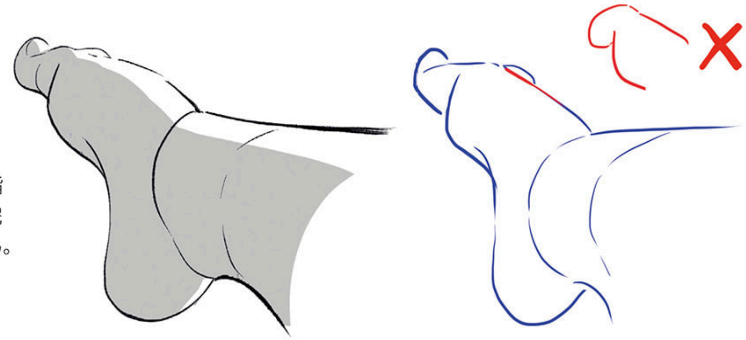
動かす前の状態。親指以外の４本の指は、曲線を描くようにひとまとめで形を取ると描きやすくなります。



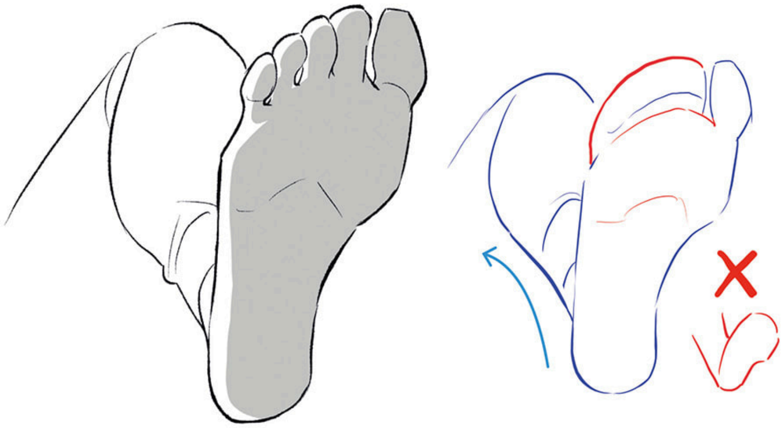
指を反らす動き。親指の付け根あたりに急なカーブができ、甲には伸筋の腱が浮かんで見えます。



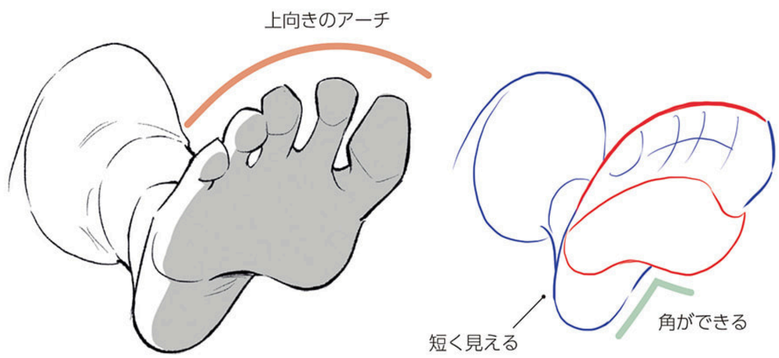
指を内に曲げる動き。この角度では４本の指が隠れます。親指は完全には下を向きません。



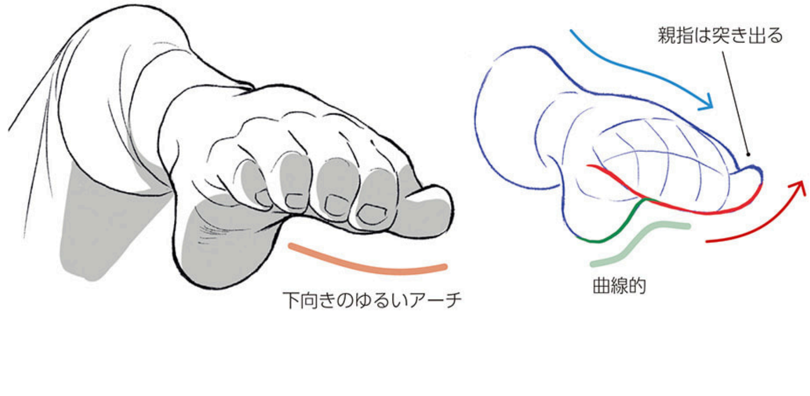
足裏側から見た、動かす前の状態。このアングルでも親指以外の４本の指はまとめて曲線で形を取ると描きやすくなります。



指を反らす動き。親指から小指にかけてアーチを描きます。遠近の短縮によって足の縦の長さが短く見えます。



指を内側に曲げる動き。指先は下向きのアーチを描きます。

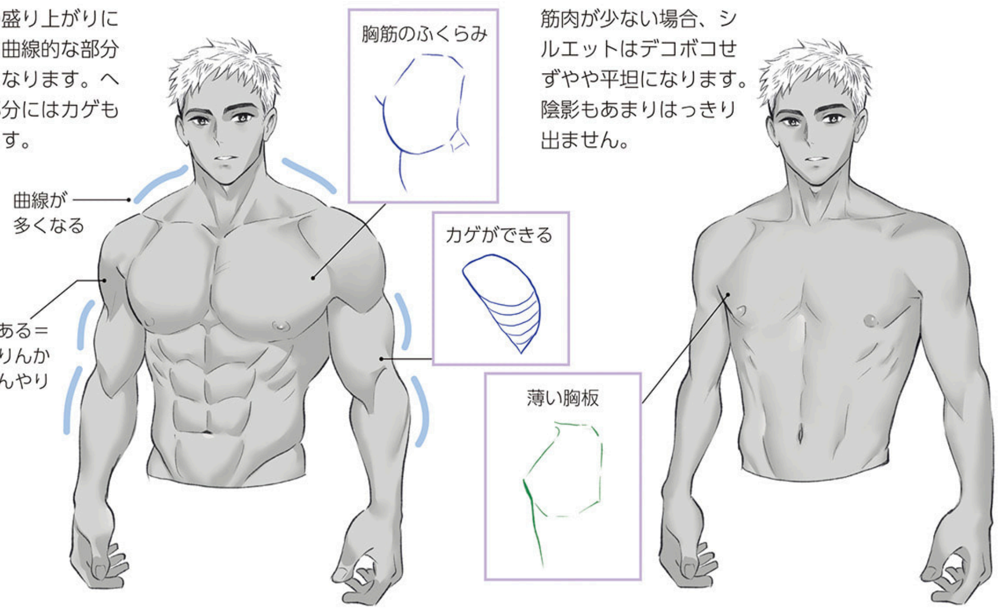


筋肉質の体を描く

ここでは、筋肉質の体の描き方について見ていきましょう。筋肉が発達した体は、筋肉がパーツごとに隆起することでデコボコしたシルエットになります。山と谷ができ、光を当てたときに明るい部分とカゲの部分がはっきりしやすくなります。

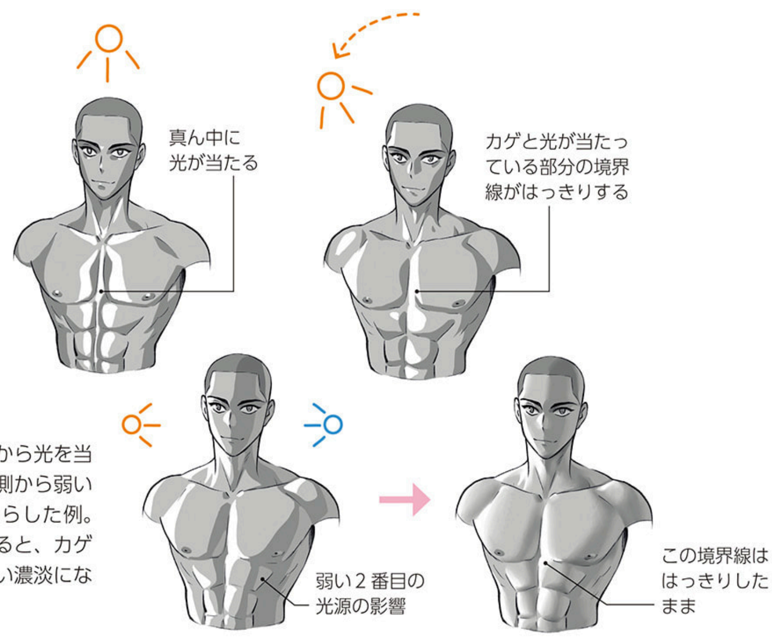
筋肉の盛り上がりによって曲線的な部分が多くなります。へこみ部分にはカゲもできます。

筋肉が少ない場合、シルエットはデコボコせずやや平坦になります。陰影もあまりはっきり出ません。



隆起した筋肉に直接光を当てると、明るくなる部分とカゲになる部分がはっきり現れます。光の位置が変わると、カゲになる部分の位置も変化します。

こちらはサイドから光を当て、さらに反対側から弱い２番目の光で照らした例。ソフトな光にすると、カゲはエッジの少ない濃淡になります。



筋肉が発達していて脂肪が少ない体には、筋肉の割れ目が現れます。腹筋のシックスパックはもちろん、肩や腕、背中、脚にも、筋肉と筋肉の間の割れ目ができます。これらの割れ目を線で描いたり、陰影で表現したりすると筋肉質な体つきに見えます。

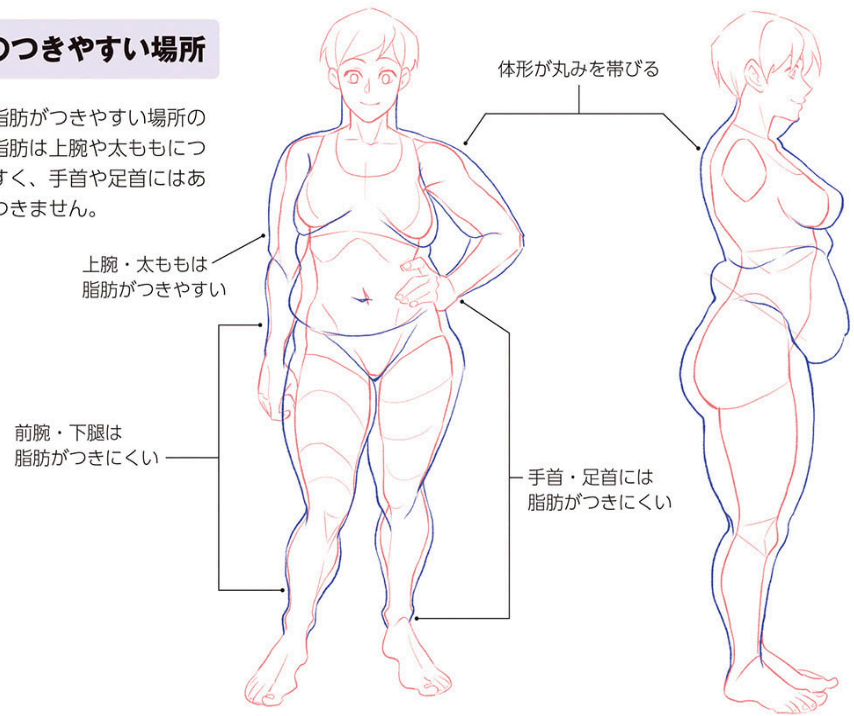


脂肪のついた体の描き方

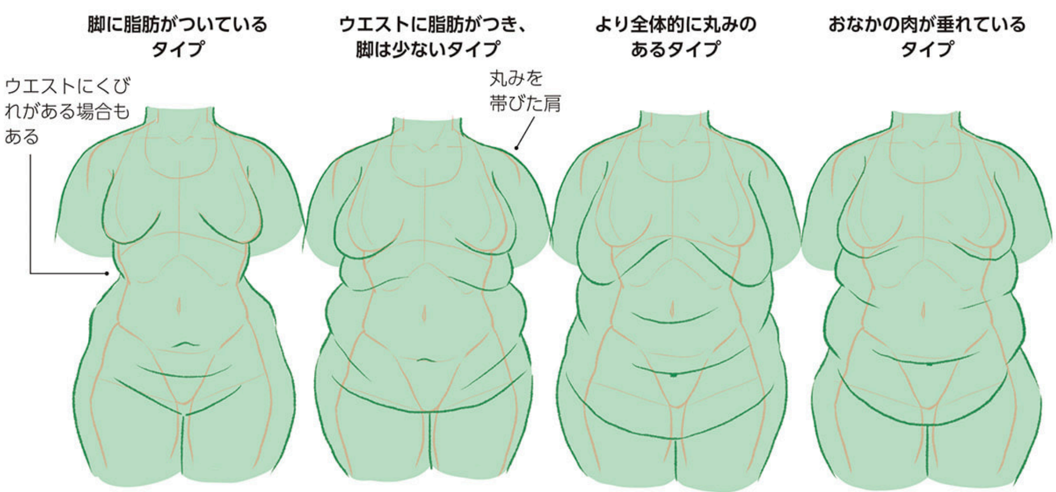
脂肪のついた体には、独特のたるみが生まれます。どんな部分に脂肪がつきやすいかを頭に入れ、体全体のシルエットをつかんで描きましょう。

脂肪のつきやすい場所

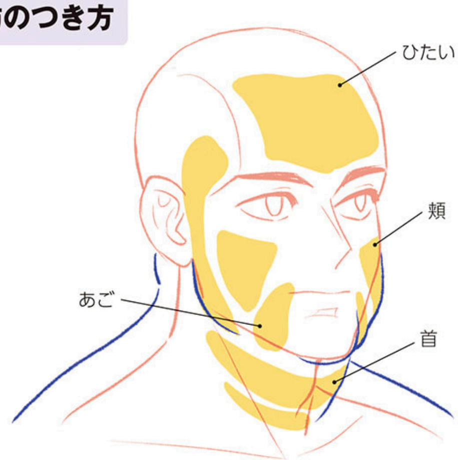
右は脂肪がつきやすい場所の図。脂肪は上腕や太ももにつきやすく、手首や足首にはあまりつきません。



脂肪のつき方で体形は変化します。図は脂肪のついた女性の体の例。人によって脂肪のつき方は異なり、さまざまなタイプの体型があります。



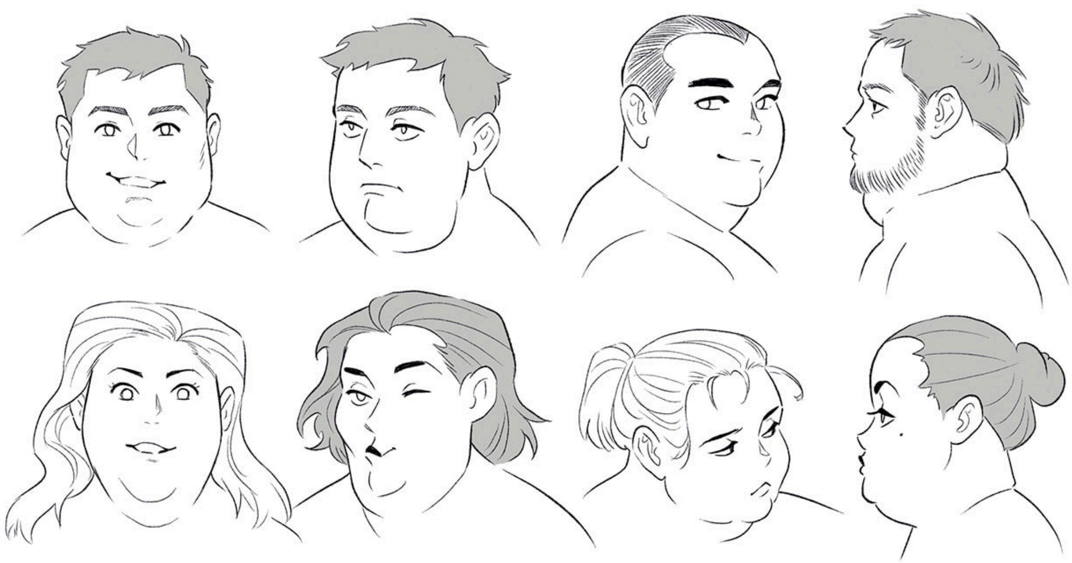
顔への脂肪のつき方





右は顔の脂肪の分布図。これらの部分の脂肪が、顔の見た目を大きく変えます。ひたいや頬の脂肪は加齢によって落ちることが多いですが、首やあごは加齢によってたるみが生まれやすくなります（個人差があります）。

あごまわりがたるんでいると、耳の下〜あごにかけての骨のラインは隠れて見えにくくなります。骨の描写を少なくし、脂肪や皮膚のたるみでできたアウトラインをとらえて描きましょう。



男女で異なる脂肪のつき方

脂肪のつき方には男女差があります。男性は特にお腹まわりに脂肪がつきやすく、女性はお腹、太もも、お尻あたりに脂肪がつきやすくなっています。



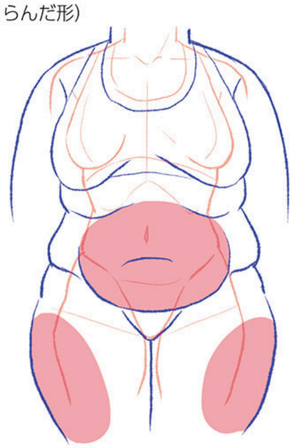
男性

リンゴ型
(お腹まわりがふくらんだ形)

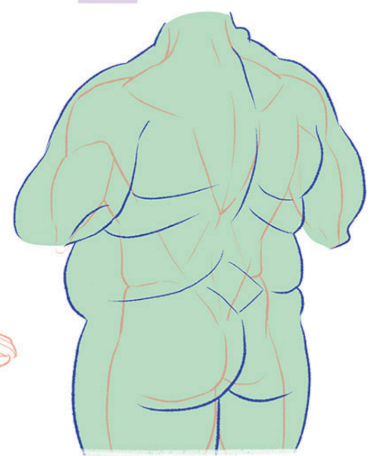


女性

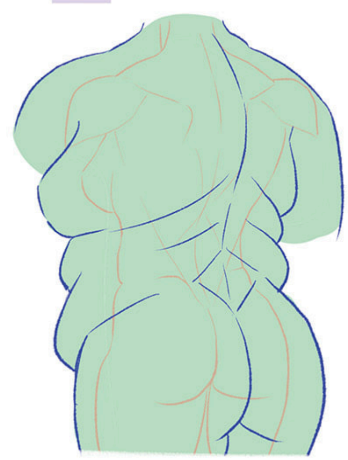
洋ナシ型
(下腹部、お尻がふくらんだ形)



男性



女性



むちむち感の表現

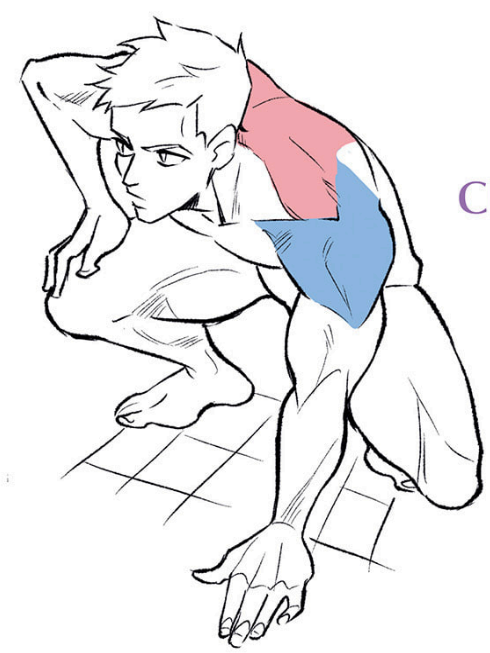
タイトな服を着ると、お腹のたるみがパンツの上に乗ったり、ソックスの上に肉の段差ができたりします。服を着た際のたるみを強調して描くと、むちむちとした肉感的な魅力が出ます。ただし、コミック系イラストでは強調しないのもアリ。好みで描き分けましょう。

むちむち感強調



むちむち感控えめ





Character Illustration Drawing

Lesson 2

豊かな表情を描くテクニック



コミックやアニメーションの世界では、キャラクターの感情をしっかり映し出す力強い表情を作ることが大切です。

感情と感情のあいだにあるニュアンスを作り出し、感情の変化に着目する必要があります。とはいえ、感情を伝えるのは顔の動きだけではありません。最も強烈な感情は、手足から胴体に至るまで、全身を使って表現されます。

また、表情は状況によって、素直な気持ちを反映しているときもあれば、演技だったり、ちょっとオーバーだったりすることもあります。それらの描き分けもできるようになりたいですね。

覚えることが多いと感じますか？　心配はいりません。たくさんの例を挙げてわかりやすく説明していきます。

感情が伝わる表情を描く

うれしいできごとがあって笑顔になったり、悪い知らせを聞いて悲しみの表情になったり。感情によって人の表情はさまざまに変化します。顔のどのパーツを変化させれば、見る人にキャラの感情を伝えることができるでしょうか。詳しく見ていきましょう。

さまざまな怒りの表情

イライラから激怒まで、怒りにはさまざまな度合いがあります。逆ハの字になった眉の角度や、開けた口の大きさによって、怒りの度合いを描き分けることができます。

怒り



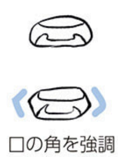
普段の表情





激怒







激怒(オーバーな描写)



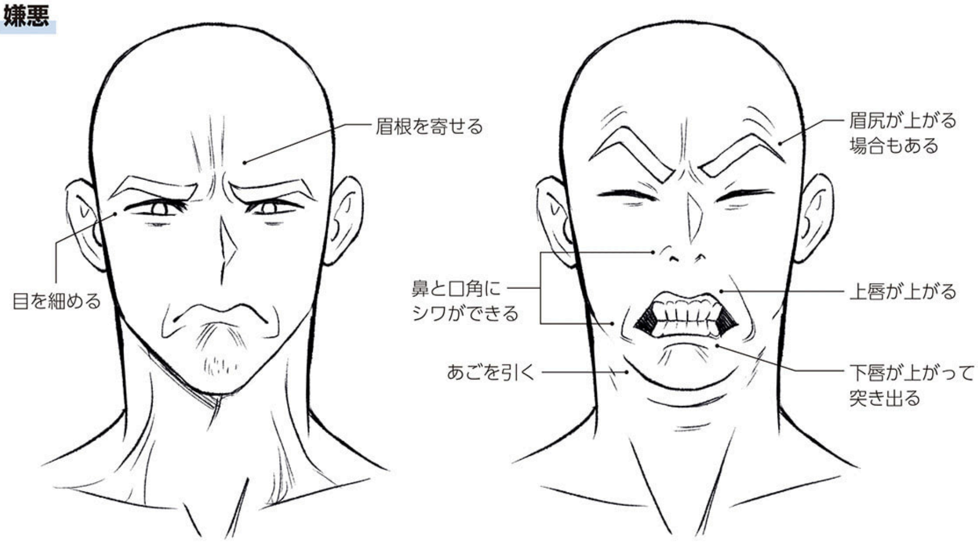


口を極端に大きくし、眉間のシワを強調するとオーバーな激怒の描写になります。

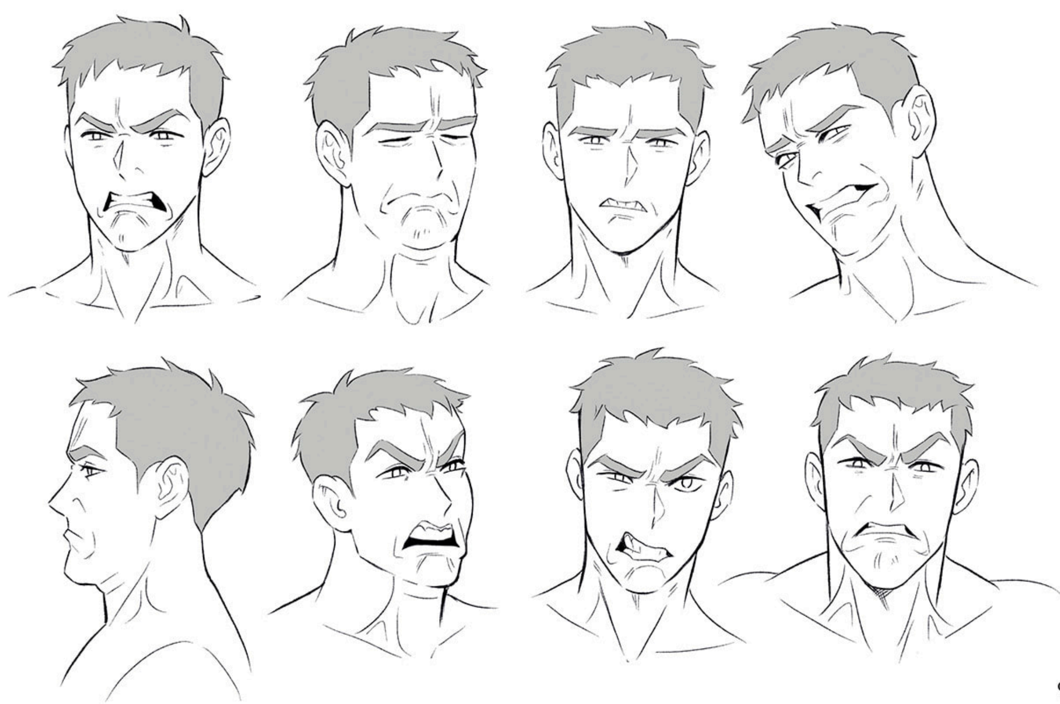
嫌悪感の表現

嫌悪を感じている表情は、一見すると怒りの表情に近いようですが、細かな違いがあります。目を細めたり、口をゆがめたりするしぐさが加わります。

嫌悪

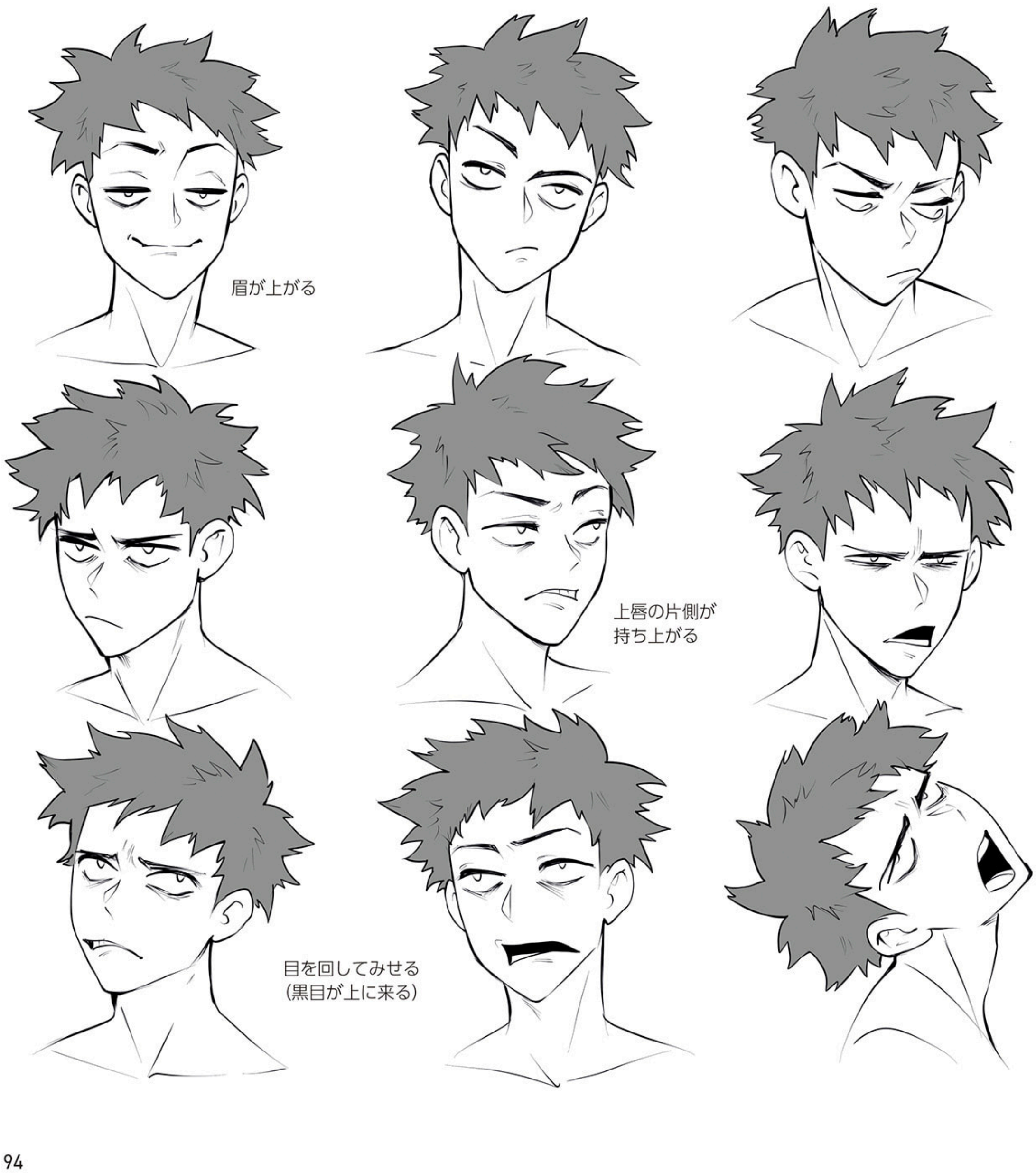


嫌悪のバリエーション



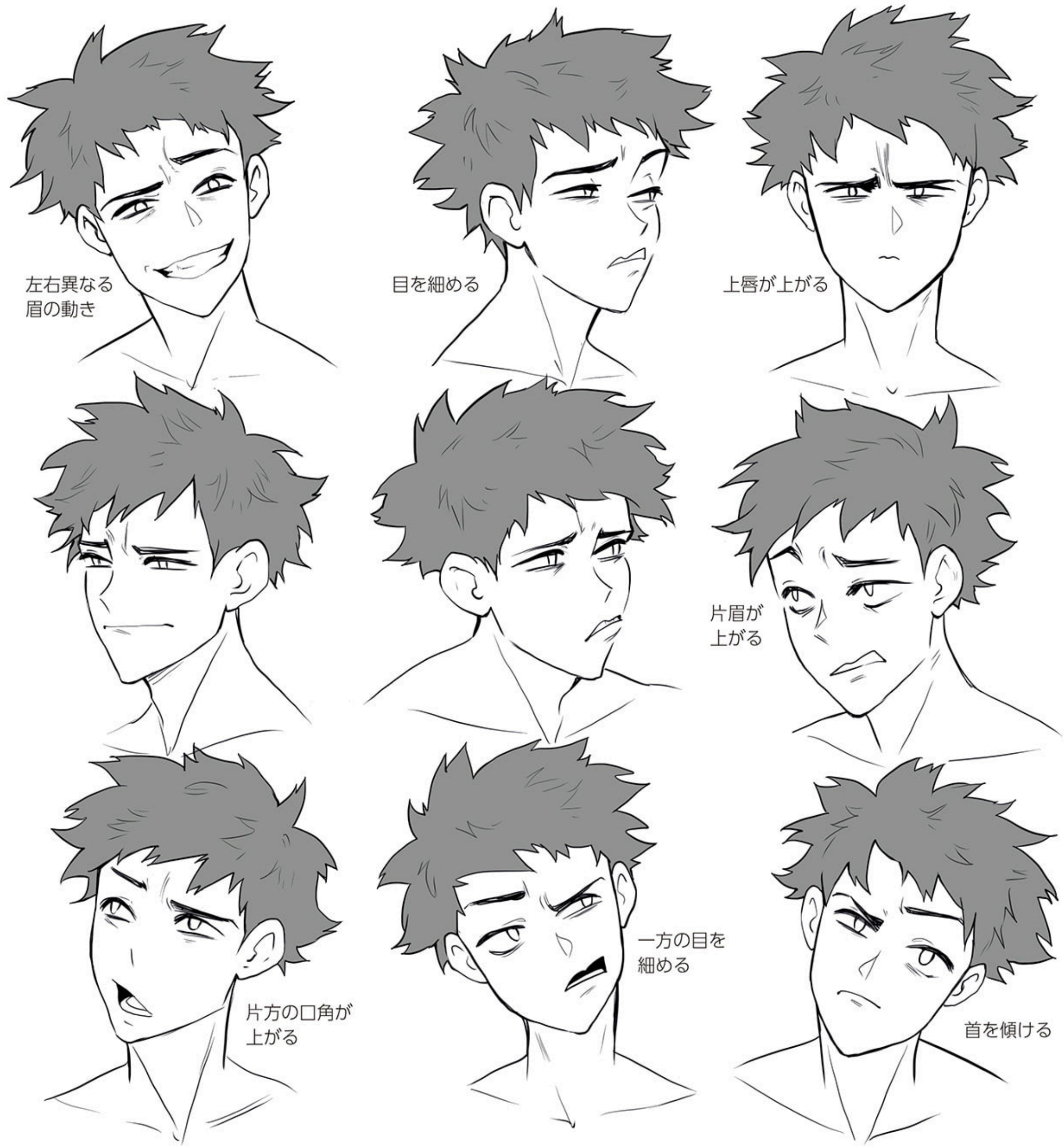
うんざりしている度合いの描き分け

うんざりしているときの表情は、「怒る」「喜ぶ」などのストレートな感情に比べて複雑さがあります。あきれた気持ちを含んで目と眉が離れることもあれば、不服の気持ちが前に出て目と眉が近づく(眉は逆ハの字になる)こともあります。うんざりしている度合いが強まると、目を回したり、首を傾けたりして感情を示す場合もあります。



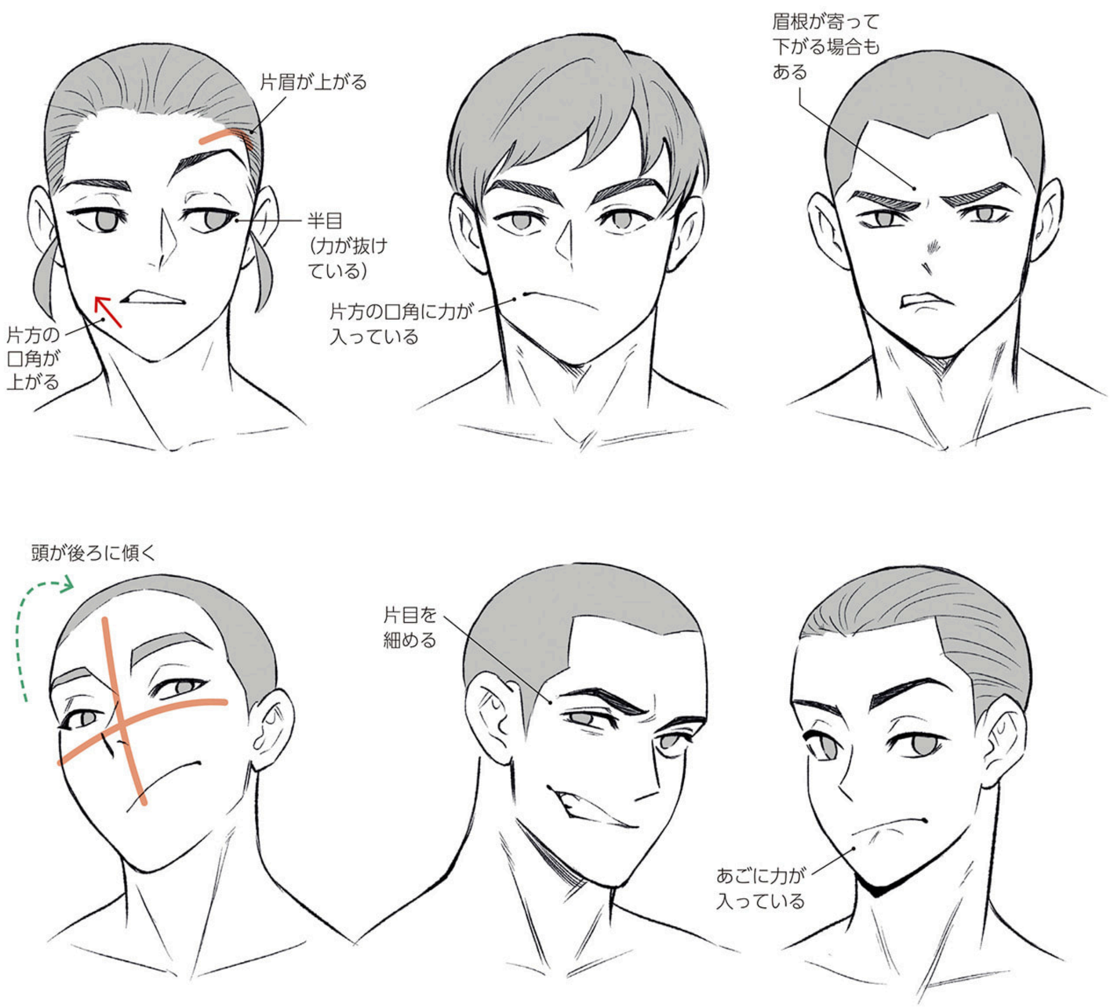
困惑している度合いの描き分け

困惑の表情も、ストレートな気持ちを表す表情に比べて複雑さがあります。怒っているわけではないので眉は逆ハの字にはなりませんが、眉間にシワが寄り、眉が左右異なる動きをしたりすることもあります。困惑の度合いが深まると、首をかしげるなどのしぐさが無意識に表れて「理解できなくて困っている」ようすが前面に出ます。



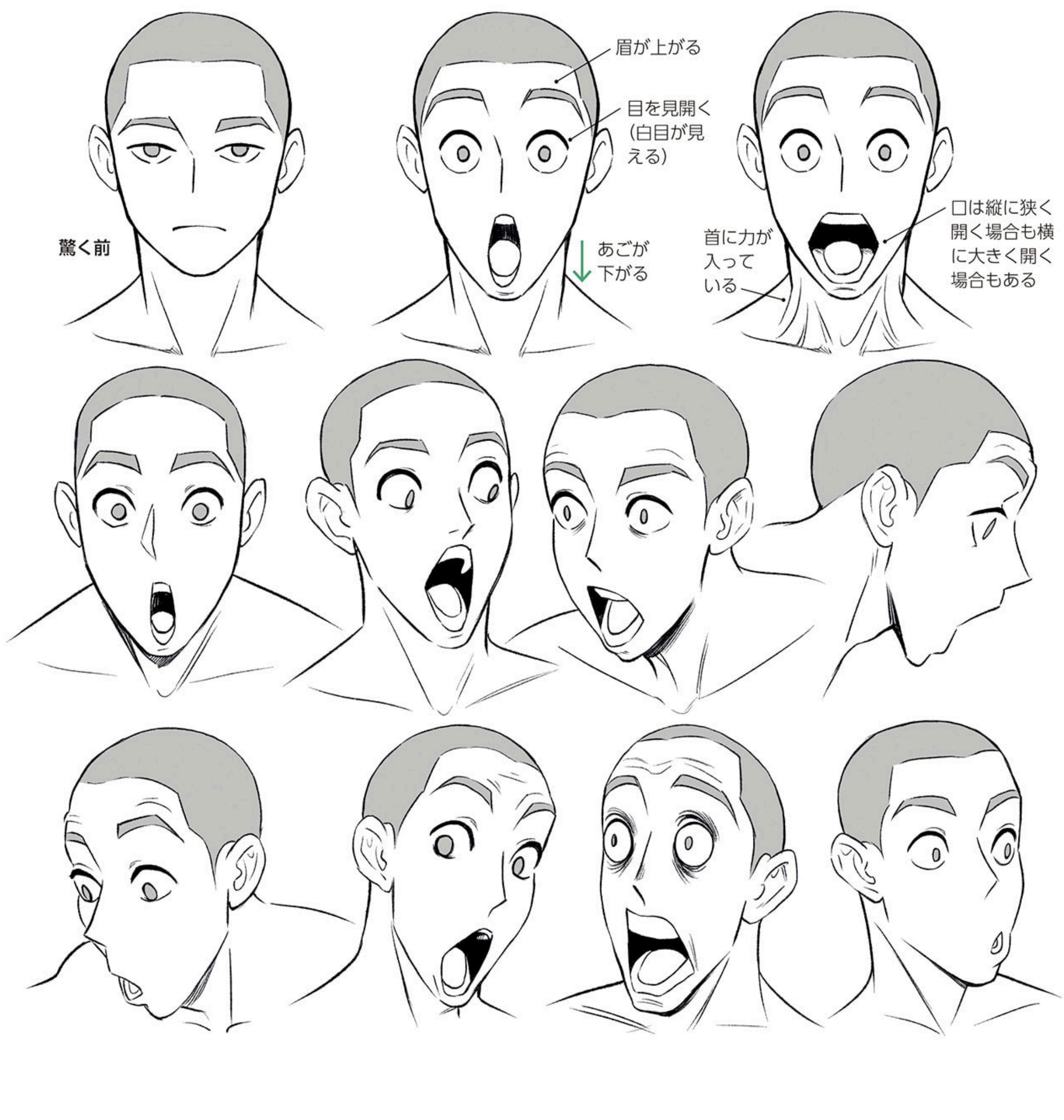
軽蔑とあざけりの表情

軽蔑の表情には個人差があります。軽蔑している気持ちをストレートに表す人もいれば、視線をそらしたり、顔を斜めにしたりして示す人もいます。頭を後ろに傾けた上から目線の表情は、あざけりの気持ちが強調されます。



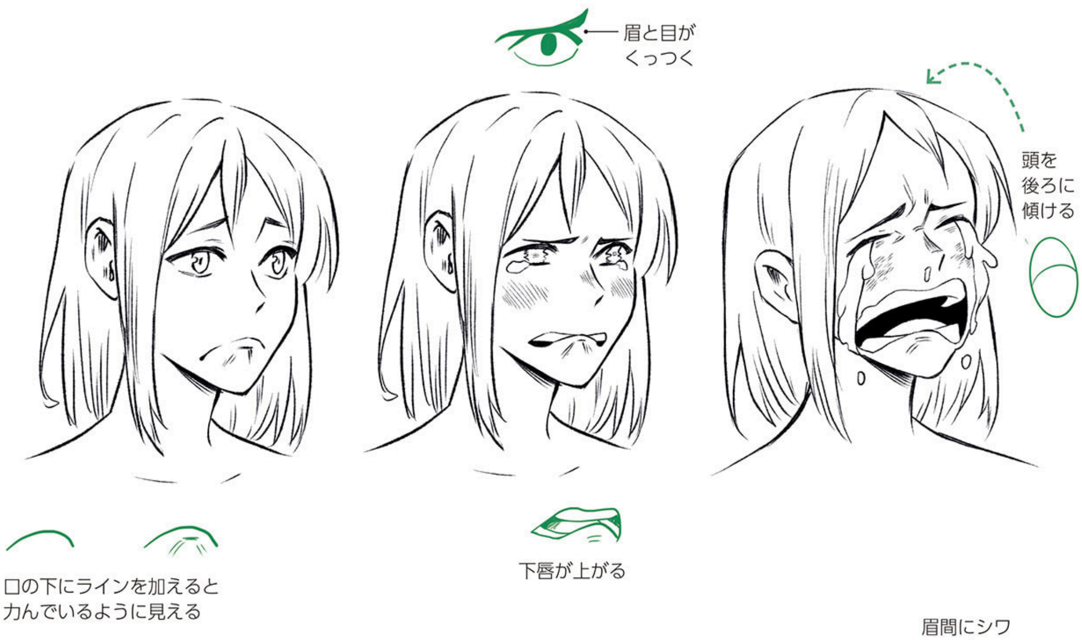
驚きの度合いの描き分け

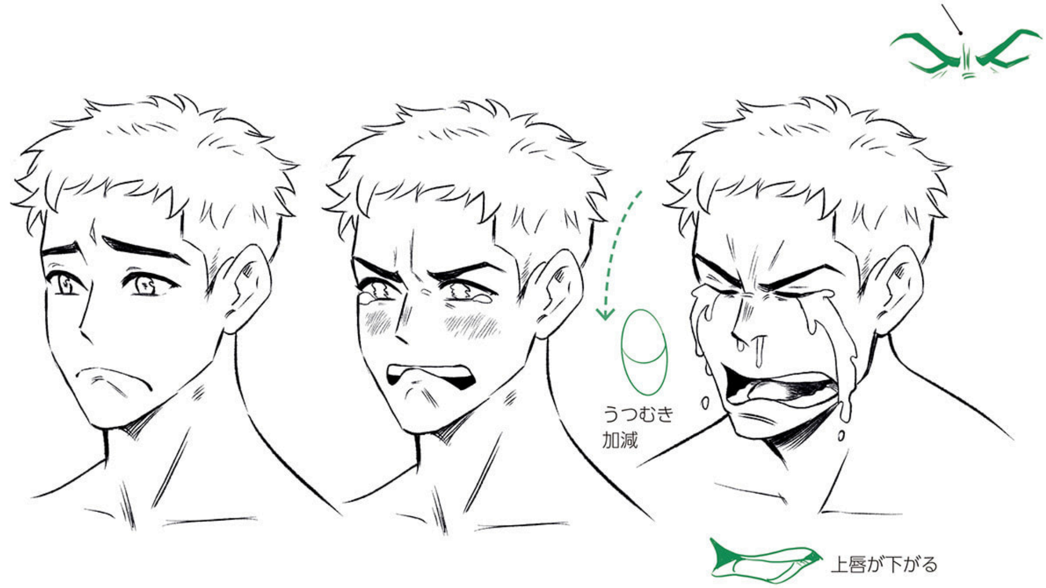
驚きの表情はできごとに対して反射的に起こることが多く、しばしば見開かれた目で表現されます。眉を上げる度合い、目を見開く度合い、口を開く度合いが大きいほど強い驚きの表情になります。



悲しみと落胆の表情

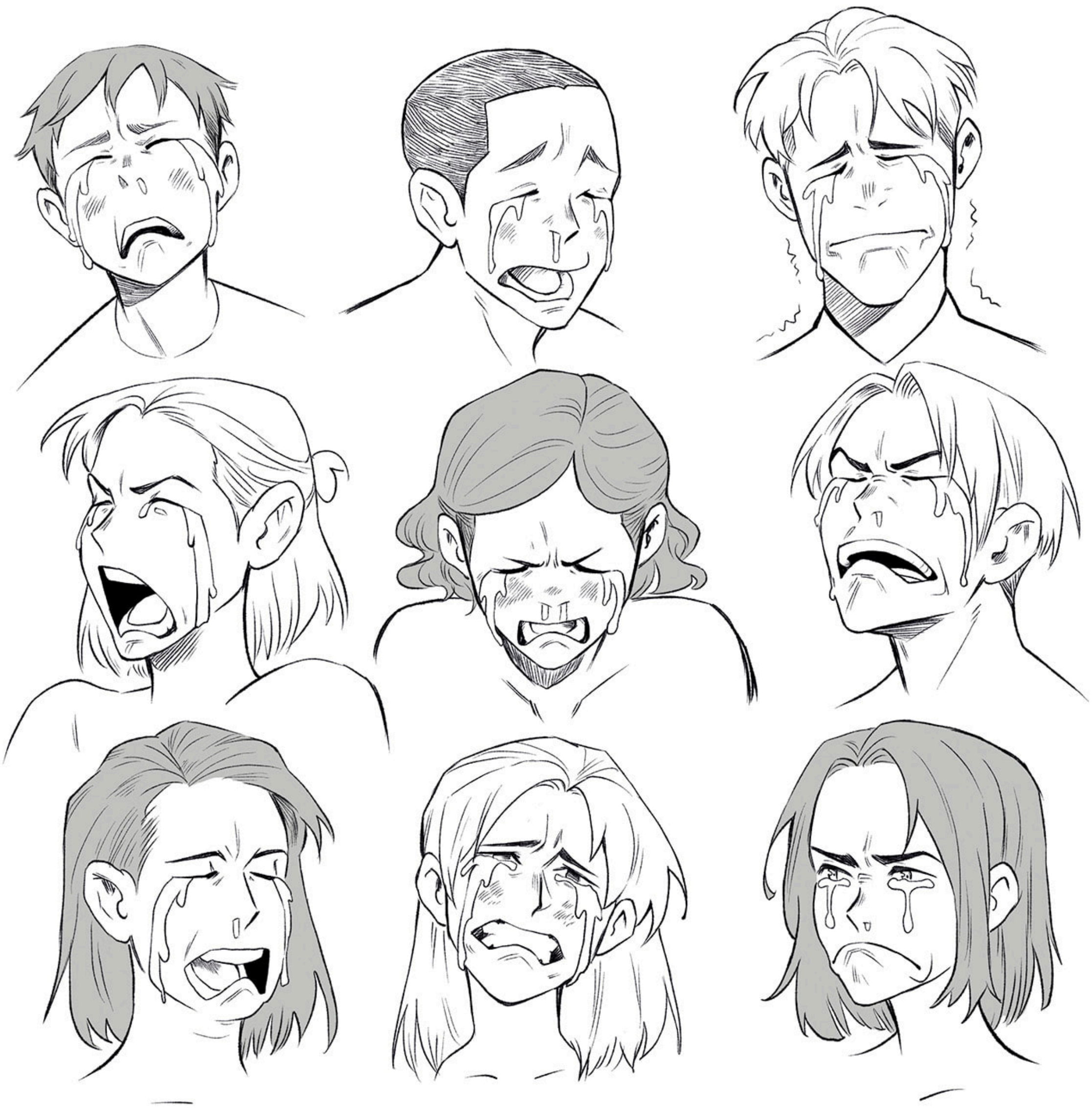
悲しみや落胆の気持ちは、ハの字型の眉で表現することが多いです。ただし、悲しみに悔しさが含まれている場合は逆ハの字になることもあります。悲しみの度合いが強いと、目を閉じて涙を流したり、口を開けて嗚咽したりすることもあります。





涙のバリエーション

嘆きの表情は個人差が大きく、大きく口を開けて上向き加減で悲しみを表したり、逆に唇を引き結んでうつむき加減で悲しみをこらえたりとさまざまです。キャラクターの性格や悲しみの理由によって描き分けるのもよいでしょう。



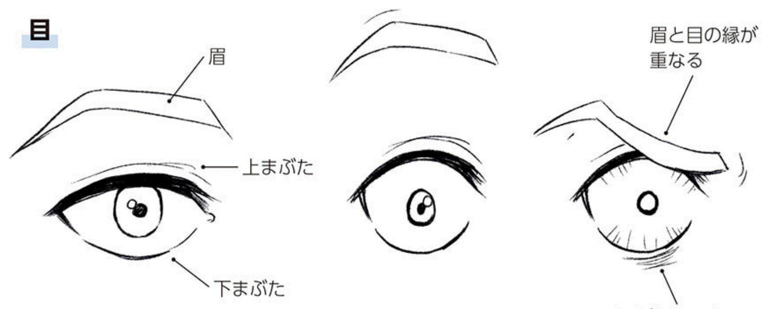
表情を観察して描く

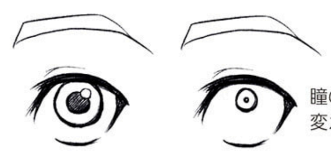
豊かな表情を描き分けるには、実際の人物の表情を観察し、顔のパーツの変化をとらえて描くことが役に立ちます。ここでは観察した表情をイラストに活かす方法を見ていきましょう。

パーツごとの観察

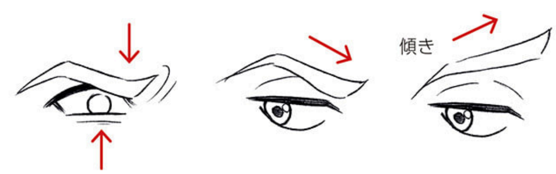
例えば驚きの表情では、眉が上がって目との間が空きます。憤りの表情では眉と目が近づきます。白目に血走ったような線を加えると激しい感情が強調されます。

目





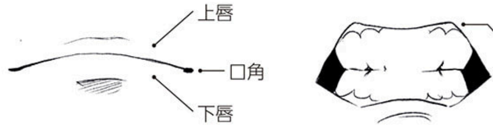
瞳を小さくし、黒目がまぶたに接しないよう描くと、驚いたりおびえたりしているときの印象に。

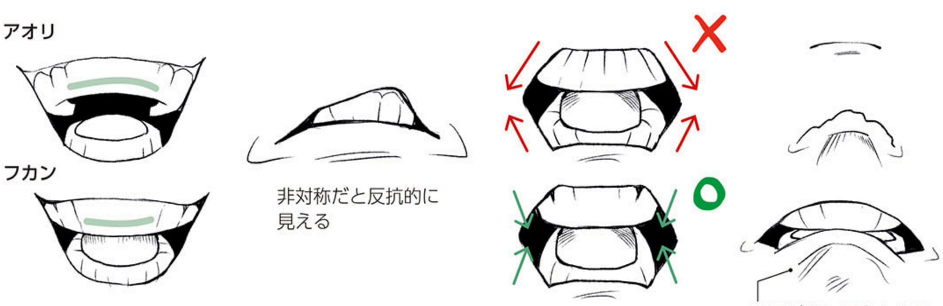


眉間にシワを寄せ、眉根を下げ、下まぶたを上げると憤りや悔しさの表情に。流し目は眉の傾き加減で感情が違って見えます。

口は強い感情に合わせて開くことが多いパーツです。歯茎が見えると力んでいるように見え、左右非対称だと反抗的な印象になります。

口



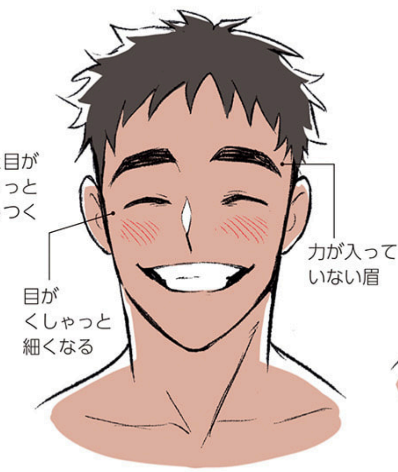


パーツごとの変化を組み合わせて、キャラの感情を表現しましょう。喜び、期待、怒り、嫌悪、悲しみ、驚き、恐れ、信頼など……。激しい感情になるほど顔の筋肉の動きは大きくなります。

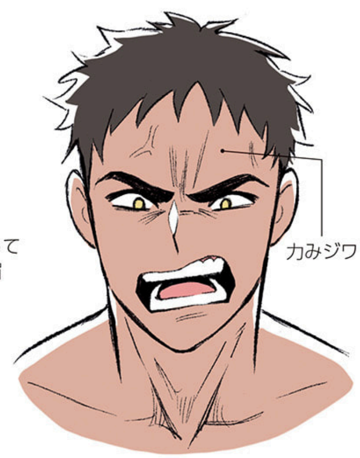
悲しみ



喜び



怒り



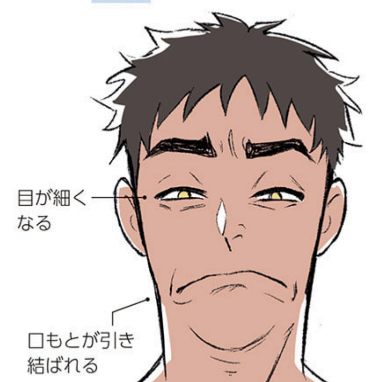
驚き



恐れ

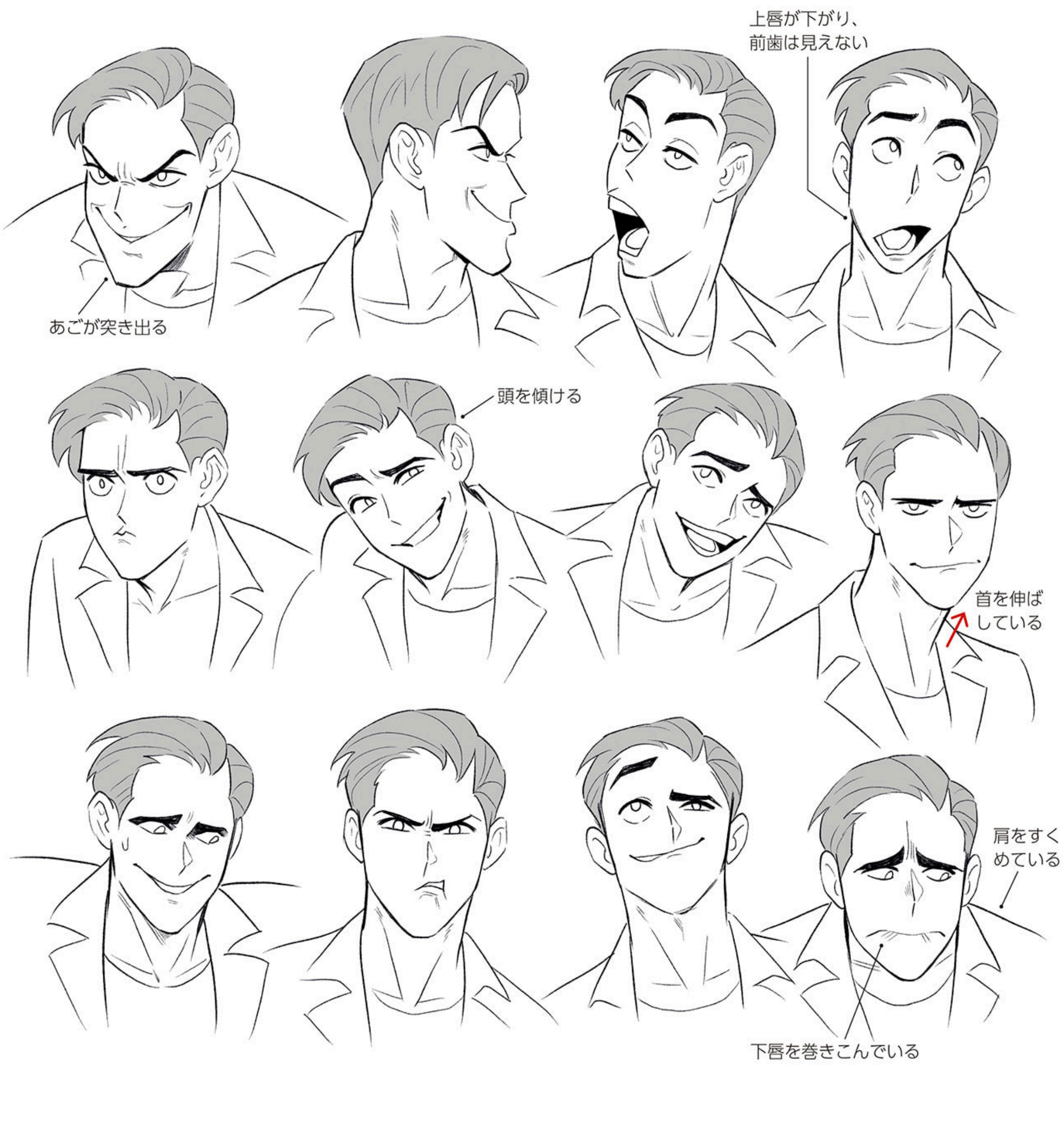


嫌悪

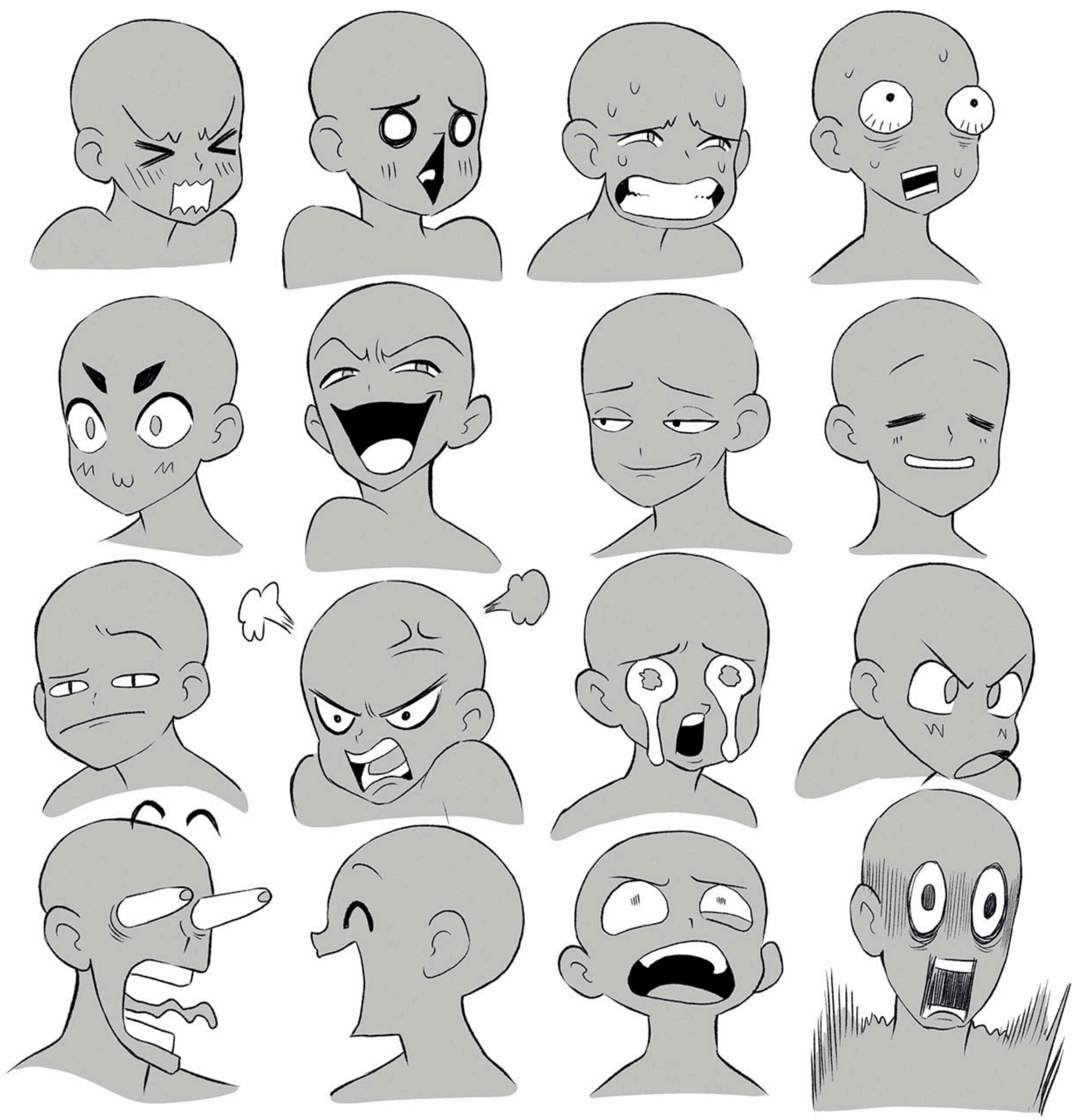


リアルな人物の表情をイラストに活かす

俳優やタレント、身近な友だちなど、リアルな人物の表情を観察してみましょう。さまざまな感情が組み合わさった表情を見ることができます。怒りと悲しみが入り混じっていたり、喜びと照れが入り混じっていたり……。実際の人物の顔のパーツの変化をとらえて描くと、複雑な表情の描写ができるようになります。
パーツの変化だけでなく、首をかしげたり、肩をすくめたりといったしぐさも取り入れてみるとよいでしょう。

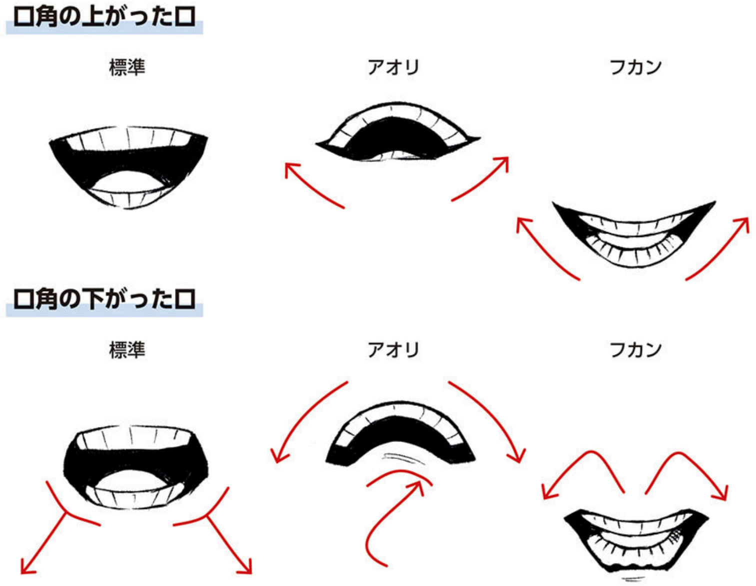


コミックタッチのイラストでは、リアルな人物の表情をよりオーバーに描いてもよいでしょう。驚きで目が飛び出てしまったり、ありえないほど大きな涙をこぼしたり……。漫符や効果線を取り入れて感情を強調するのもよく用いられるテクニックです。



異なる角度を描くときの注意

例えば口角の上がった笑いの口は、アオリの角度では笑った口に見えにくくなります。口角の線をちょっと上に伸ばして描くなど工夫が必要です。
逆に、口角の下がった怒りの口は、フカンの角度では怒りの口に見えにくくなります。上唇のラインを２つの山のようにして怒りの口に見えるようにします。



アオリの角度では、眉や目、鼻といったパーツが上に寄って見えます。フカンの角度では、顔の各パーツが下に集まって見えます。このルールを忘れずに描きましょう。



横を向いたときの表情

横向きの顔でさまざまな表情を描くには、眉間の変化やあごの開き具合に気を配る必要があります。眉が上がったり下がったりするのに合わせて、眉間の「く」の字の部分の形が変わります。強い感情によって口を開けば、あごは大きく下がります。

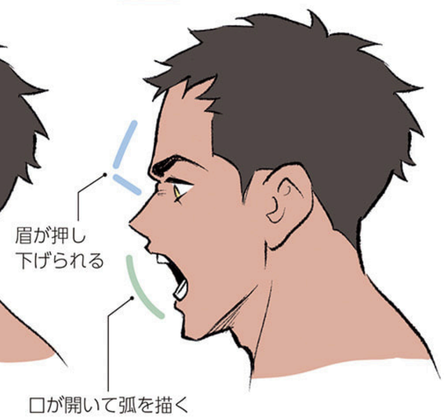
悲しみ



喜び



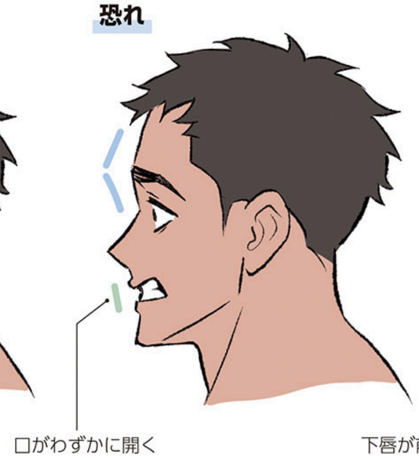
怒り



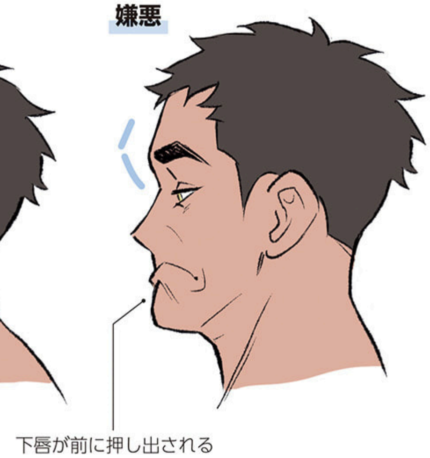
驚き



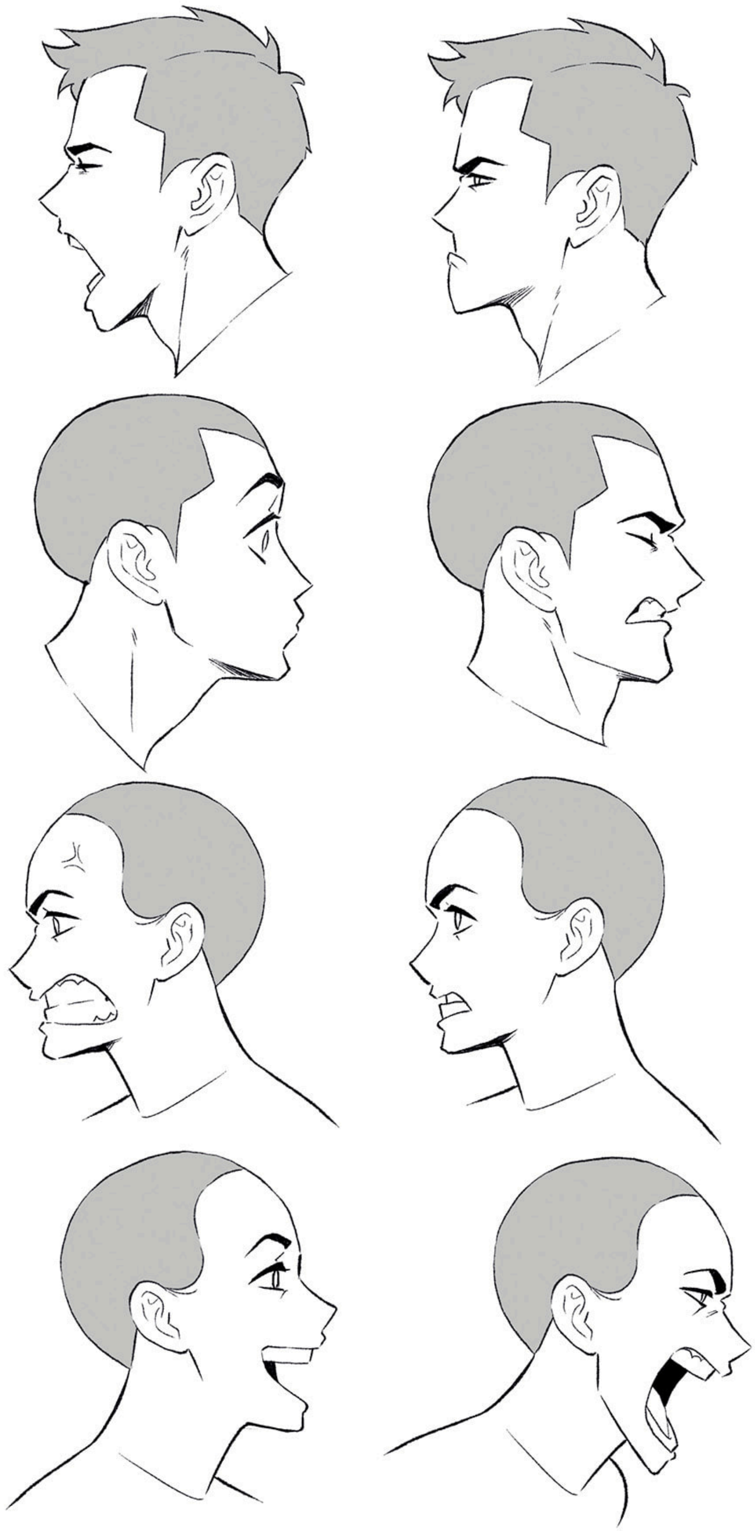
恐れ

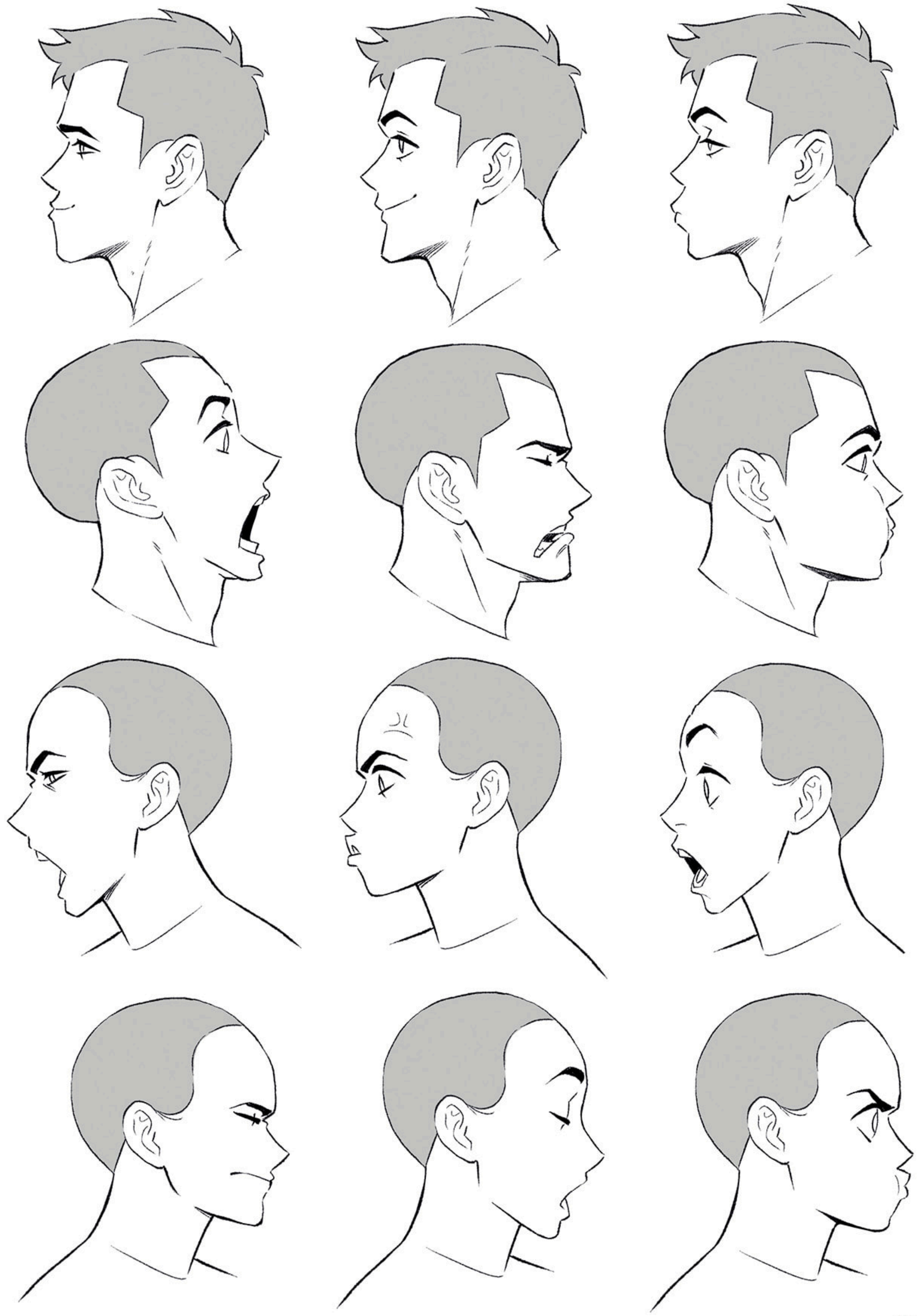


嫌悪



横顔では、唇を突き出したり、ほっぺたをふくらませたりといった表情がわかりやすくなります。眉を上げる／下げる、目を見開く／細める、口を開ける／閉じる／すぼめたり歯を食いしばったりする……と、いろいろな描写を組み合わせて豊かな表情を描いてみましょう。





ボディランゲージの描写

　ボディランゲージとは、動作や表情によるコミュニケーションのこと。何かを伝えるために意識的に行うジェスチャー（身振り手振り）もあれば、無意識のうちに現れるしぐさもあります。表情の変化にボディランゲージの描写を加えると、キャラクターがよりいきいきとして見えます。

基本の考え方

ここでは例としてテニスプレイヤーの動きと表情を見てみましょう。プレイ中の選手がいきいきとして見えるのは、激しい動作に表情が加わっているからです。このようなダイナミックな動きと表情の組み合わせをイメージして、スポーツ以外のシーン描写にも取り入れてみましょう。





表情＋ジェスチャーで豊かな感情を表現

P92～107で学んできた表情の描き分けに、ジェスチャーを加えてみましょう。怒っているときはこぶしを握ったり、嬉しいときは手を合わせたり。「表情＋ジェスチャー」はキャラクターをよりいきいきと見せてくれます。

怒り



嫌悪



恐れ



喜び



悲しみ



驚き



細やかなしぐさで複雑な心境を表現する

前ページではややオーバーなリアクションを取り上げましたが、キャラの複雑な心境がにじみ出る細やかなしぐさもあります。こちらは決まりが悪いときやうんざりしているときの例。目をそらしてぼんやりしたような表情に、頭を押さえるようなしぐさが加わります。



こちらは恥をかいたときや失望したときのしぐさ。恥ずかしさによって無意識のうちに顔を隠すようなしぐさが生まれます。
複雑な心境を表現したいときは、極端に眉を上げ下げしたり大きなジェスチャーをしたりするよりも、微細な眉の動きや視線の向きに細やかなしぐさを組み合わせて描くとよいでしょう。

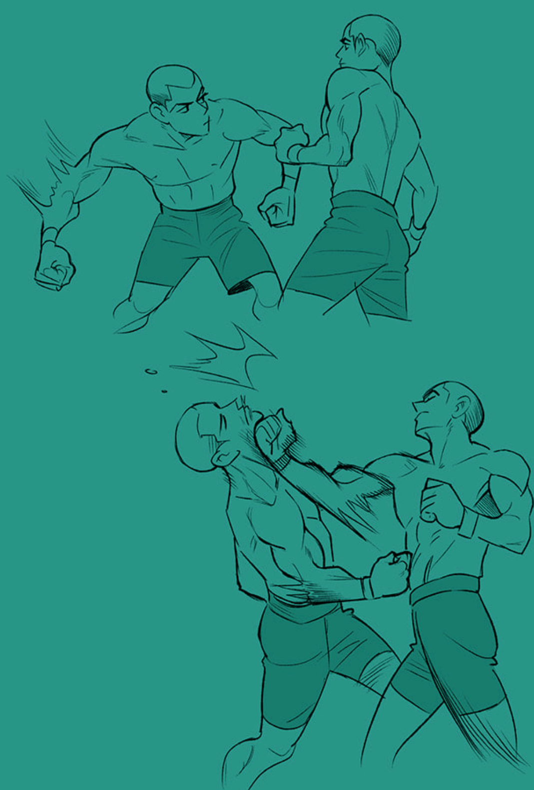




Character Illustration Drawing

Lesson 3

いきいきとしたアクション描写



　コミックやアニメーションの見せ場では、アクションがたびたび登場します。キャラクターがいきいきと動いているように見えるアクション描写は、ぜひとも習得しておきたいところです。
　動画と異なり、1 枚絵のイラストは静止画です。けして動いてはいません。しかし躍動する肉体がしっかり描けていれば、見る人は本当に動いているかのように感じます。イラストに想像力を刺激され、迫力あるアクションシーンが目の前に浮かんでくるのです。
　ここでは格闘シーン、走るポーズ、体をひねる動きを取り上げます。アニメーションでよく使われるポーズにも触れていきます。このレッスンを通して、いきいきとしたアクションシーンの描き方をマスターしましょう！

格闘シーンの描き方

格闘シーンを描く場合、「攻撃の前」「攻撃の瞬間」「攻撃の後」といった具合に、複数の絵を描いてシーンを表現する方法があります。マンガのようにコマ割りをして描くケースもありますし、ひとつの画面に連続した動作を描いて表現するケースもあります。

連続した動きのどの瞬間を、どの角度からとらえて描くか。攻撃のモーションで人物の体はどのように動くか。ひとつひとつ見ていきましょう。

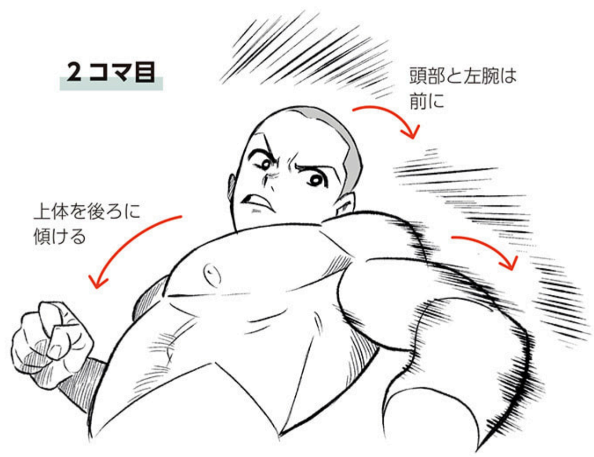
打撃の連続モーション

パンチを繰り出す一連のシーンを見てみましょう。身構えた状態からいったん拳を強く引き、それからパンチを加えます。この「いったん拳を引く」という動作が、力強いパンチの重要ポイントです。

1コマ目



2コマ目



3コマ目

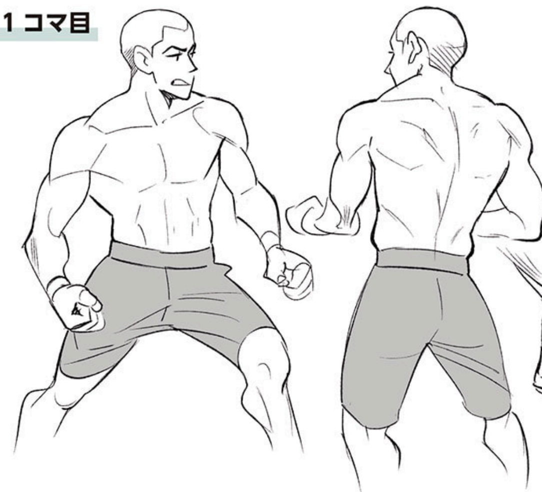


4コマ目



ふたりの人物の格闘シーンを見てみましょう。1 コマ目は殴り合いになる直前。すでに一触即発の状態になっているのが、表情とこわばった筋肉によってわかります。
2 コマ目は打撃の直前。左側の人物はパンチを決めようとこぶしを動かしています。動きと反対側に効果線を加えると躍動感が出ます。
3 コマ目はカウンターパンチ。左の人物のこぶしが一時停止していることで、右の人物が先にパンチを当てたのだとわかります。効果線や効果音を加えることで、より迫力ある画面を作ることができます。

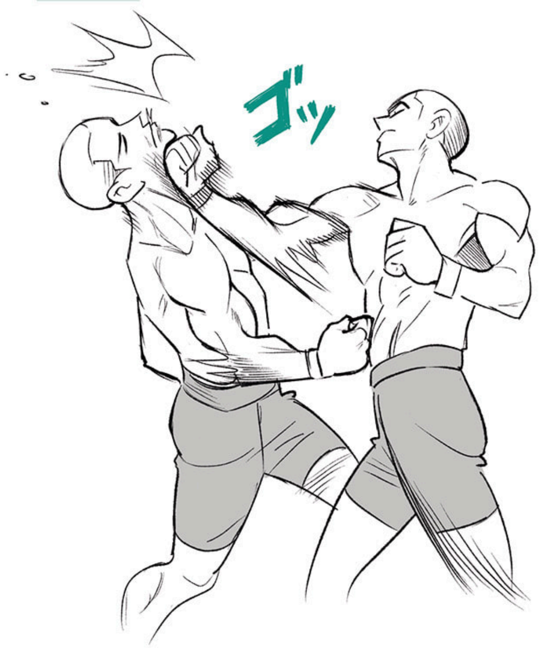
1 コマ目



2 コマ目



3 コマ目



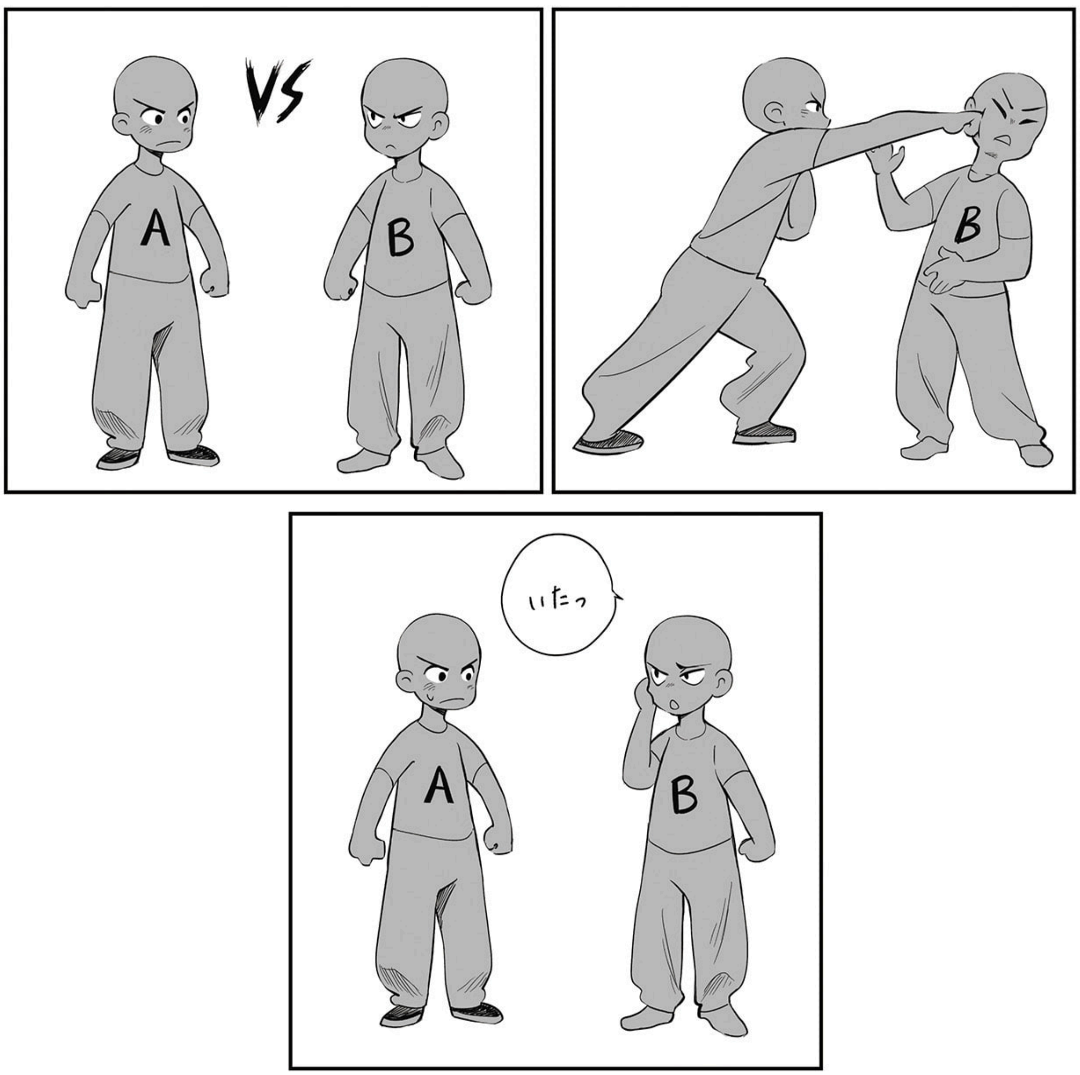
リアルな描写の例。効果線は、攻撃の方向と反対側に描くことでスピード感や躍動感が表現できます。



迫力ある格闘シーンの演出

下の図を見てください。キャラＡがキャラＢを殴るシーンの連続カットです。「殴る前」「殴った瞬間」「殴った後」を描いていますが、いまひとつ迫力に欠けますね。

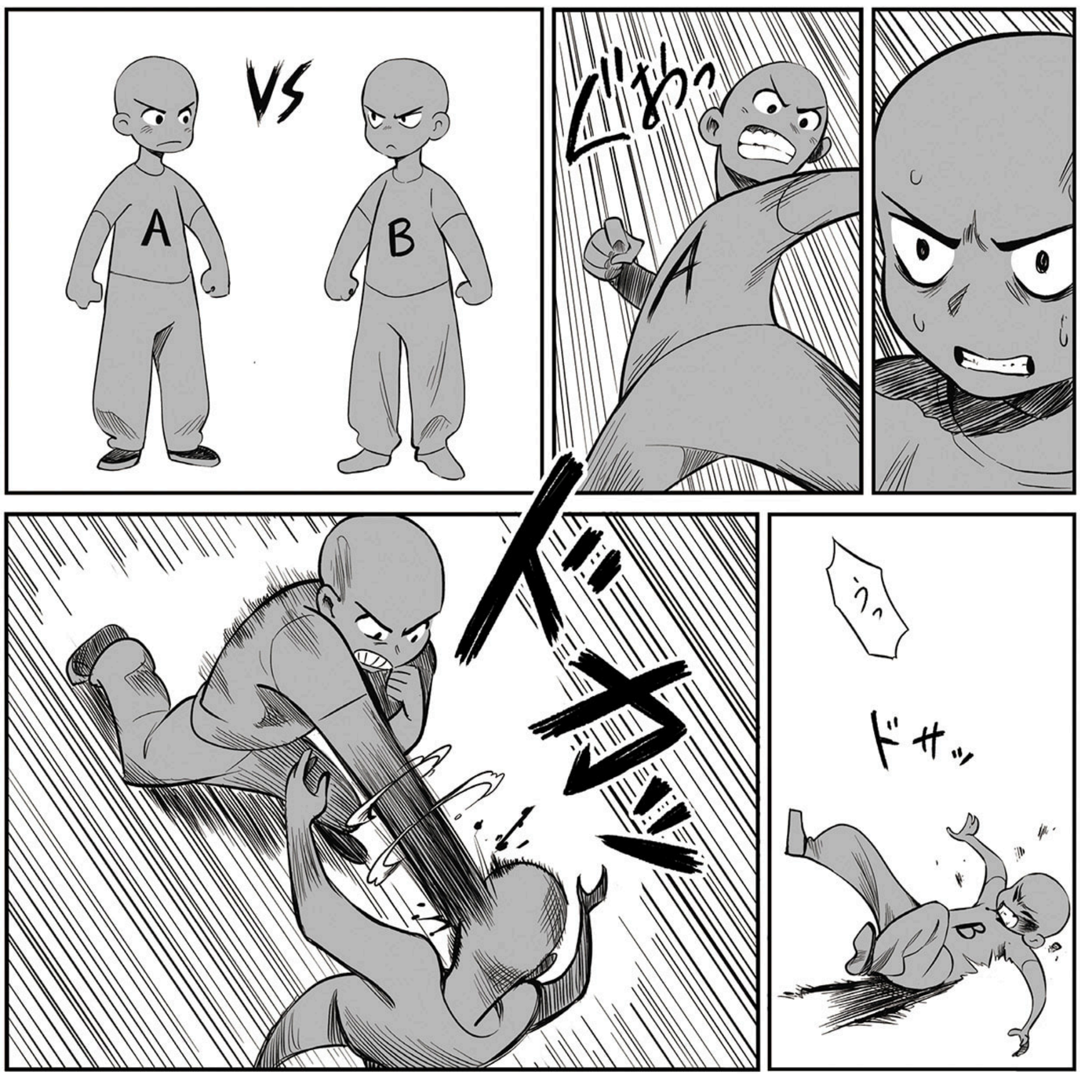
迫力イマイチ



迫力ある格闘シーンを描くには、「演出」について考える必要があります。連続した打撃モーションの、どの一瞬をとらえて描くか。カメラアングルはどのようにするか。パンチを強力に見せるために、画面にどんな効果を加えるか……などです。

こちらは「演出」を考えて描き直した例。2 コマ目のキャラ A が拳を振り上げる瞬間が加わり、力を溜めた強力なパンチが今にも放たれそうです。3 コマ目でキャラ B の焦りの表情をクローズアップすることで、緊迫感も生まれています。

迫力あり

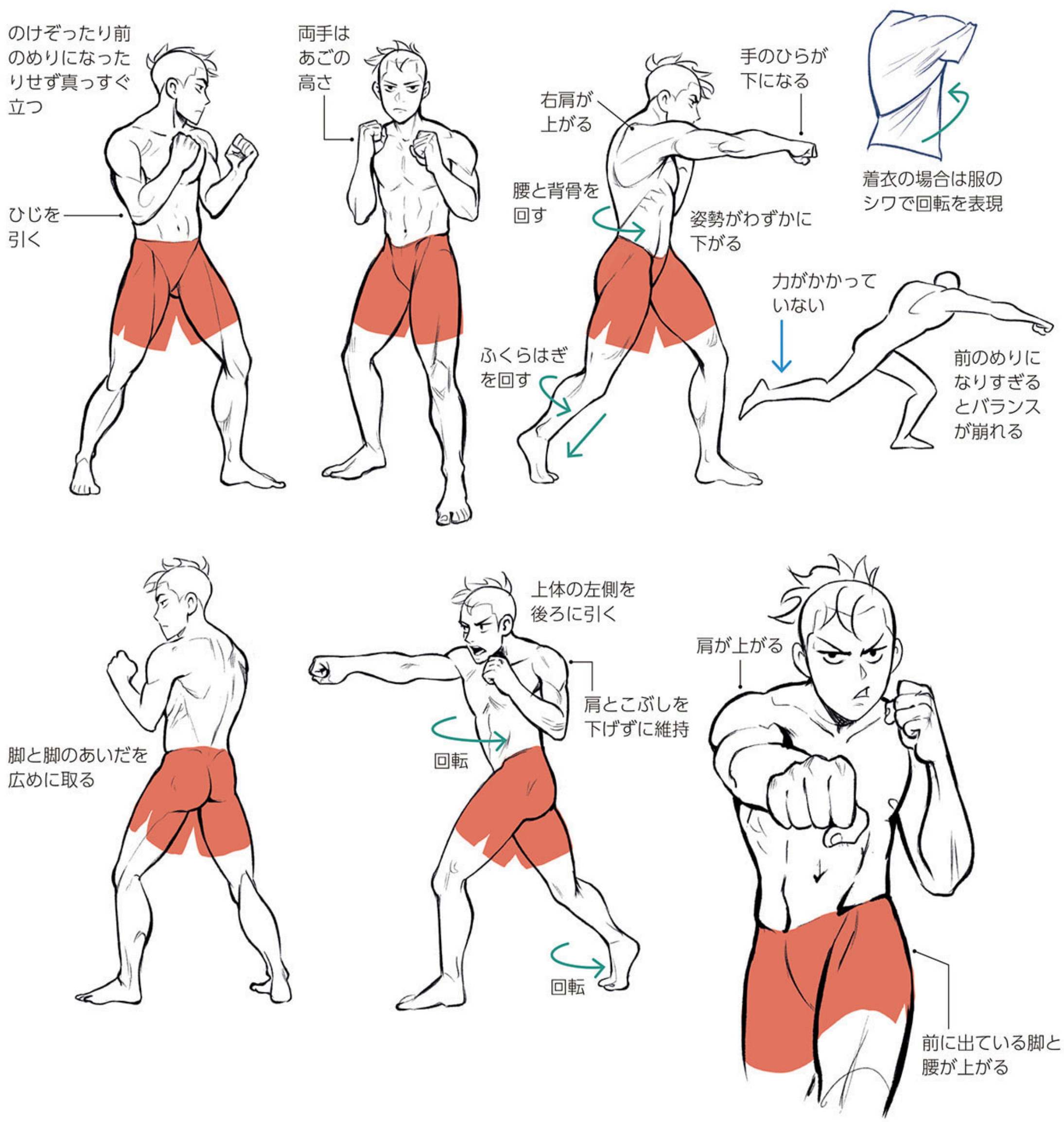


4 コマ目のパンチの瞬間は、シャープな効果線と効果音でいかにも強力な打撃の印象。さらに 5 コマ目でキャラ B がふっとんだところを描くことで、パンチの威力が伝わりますね。2～5 コマ目でカメラアングルを変えていることも、単調さをなくして迫力ある画面を作るためのテクニックのひとつです。

ボクシングシーンを描く

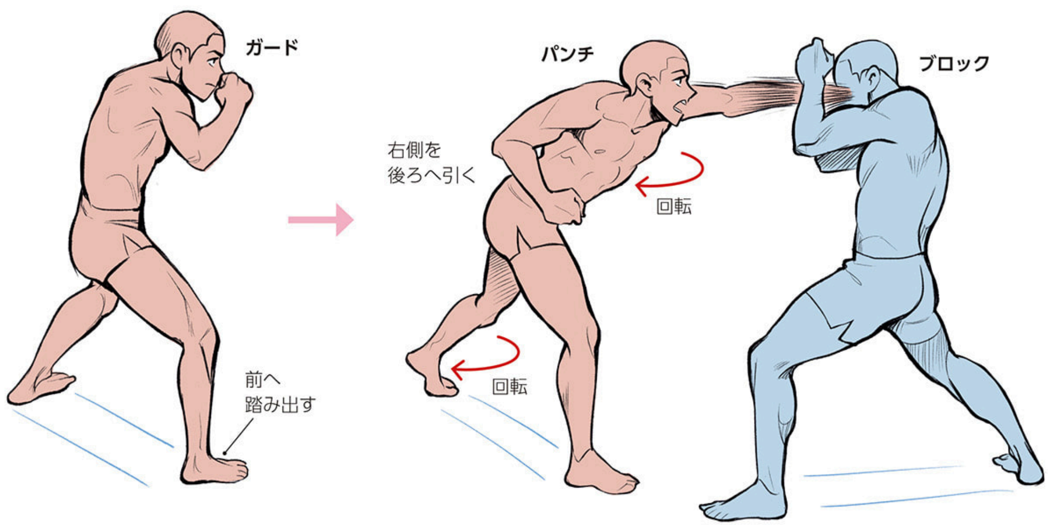
ケンカバトルと異なり、ボクシングには基本のフォームがあります。一方の脚を引き、相手の攻撃をガードできるようにあごの前で拳を構えます。
右脚を引いて構え、右腕で真っすぐに繰り出すパンチが右ストレートです。このパンチは、こぶしを後ろに振り上げるモーションはありません。身をねじって回転する力によって強力な打撃を生み出します。

右ストレート

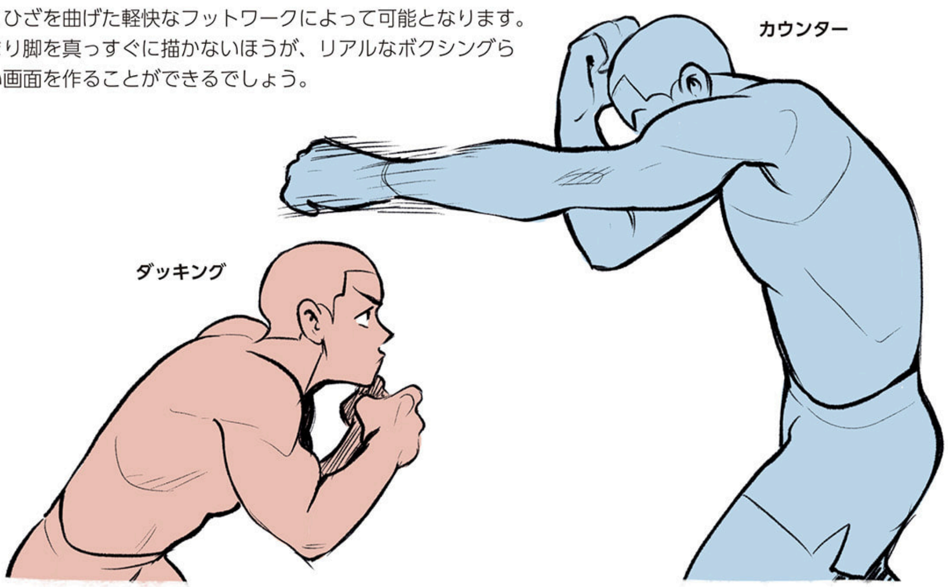


こちらはサウスポーに多い左ストレート。左脚を引いて構え、左腕のこぶしを真っすぐに突き出します。ひざをつま先より前に出さず、ひじを脇につけたままにすることでバランスを保ちます。

左ストレート

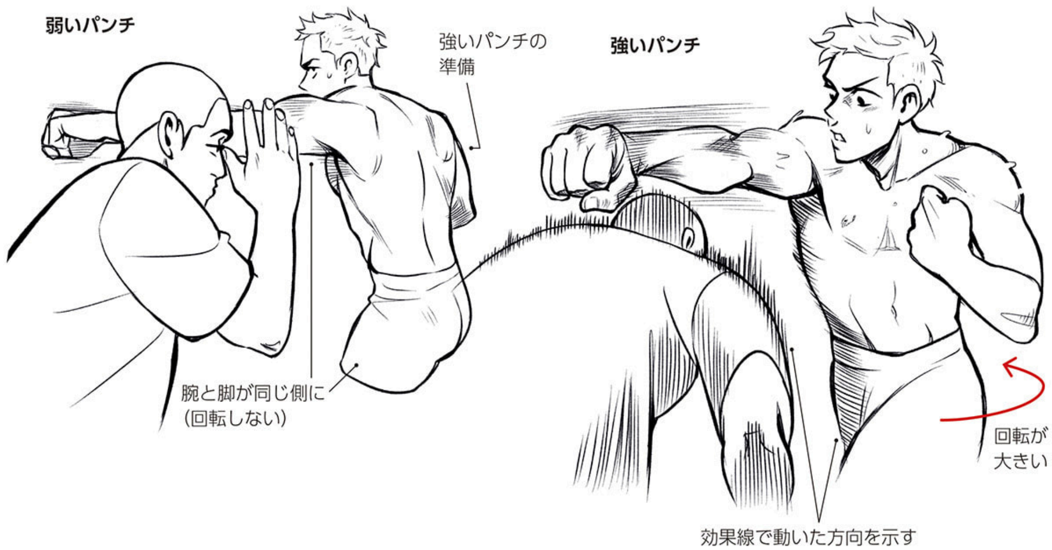


相手がパンチを放とうとしたとき、あるいは放ったすぐ後に繰り出すパンチをカウンターパンチと呼びます。上体をかがめてパンチをかわすことはダッキングと呼びます。これらの攻防は、軽くひざを曲げた軽快なフットワークによって可能となります。あまり脚を真っすぐに描かないほうが、リアルなボクシングらしい画面を作ることができるでしょう。



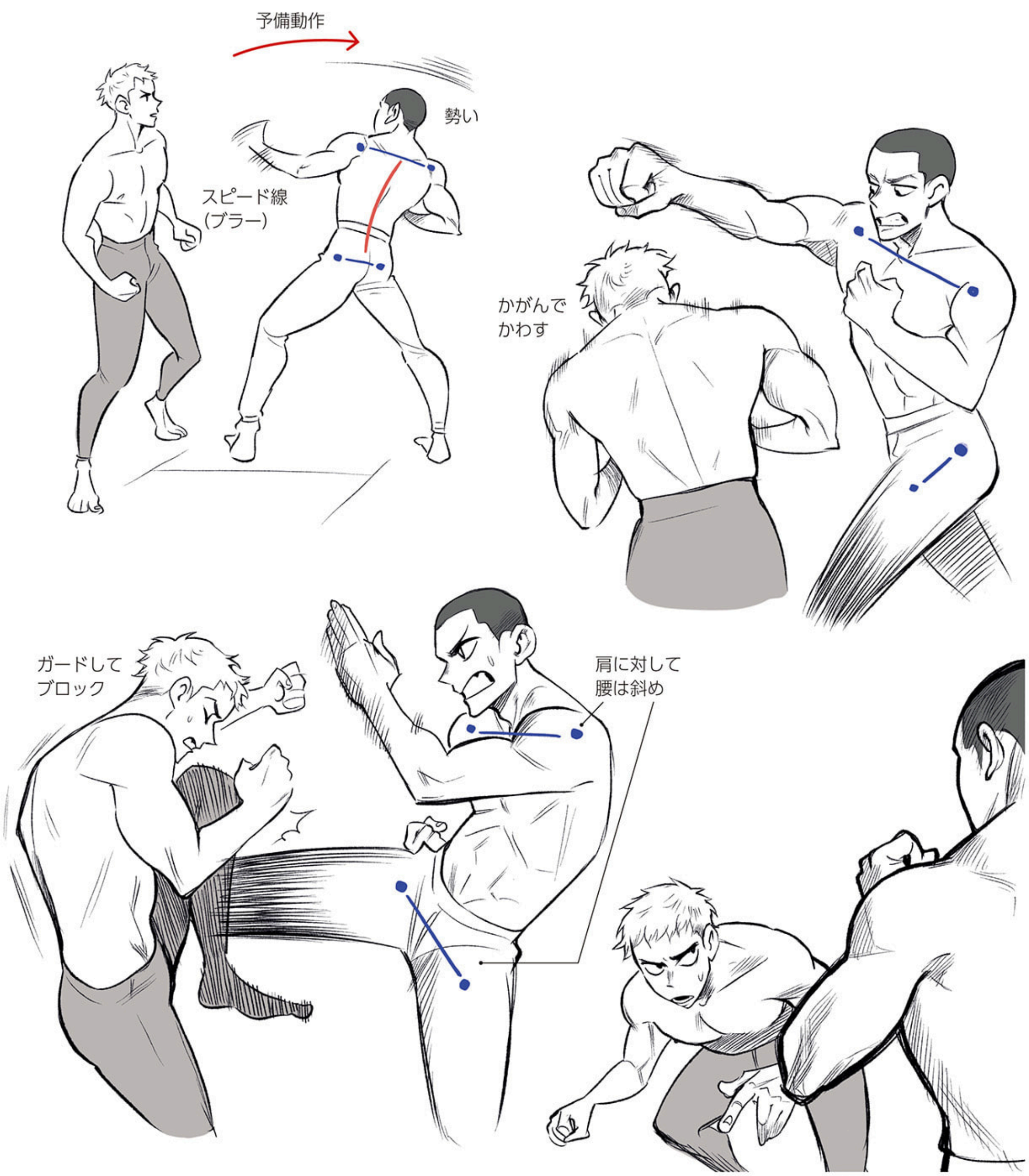
キックボクシングのシーンを描く

キックボクシングは、ボクシングのパンチと蹴り技を組み合わせた格闘技です。前蹴り、横蹴り、回転蹴りなどさまざまな攻撃方法が加わり、構え方もボクシングとは異なります。
一連の攻防のシーンを見てみましょう。弱いパンチの後、体をひねる強力なパンチのコンビネーション。キックの動作では体が後ろに傾いています。攻撃と防御、それぞれがどちらの方向に動いたか、効果線を使って表現するとわかりやすくなるでしょう。



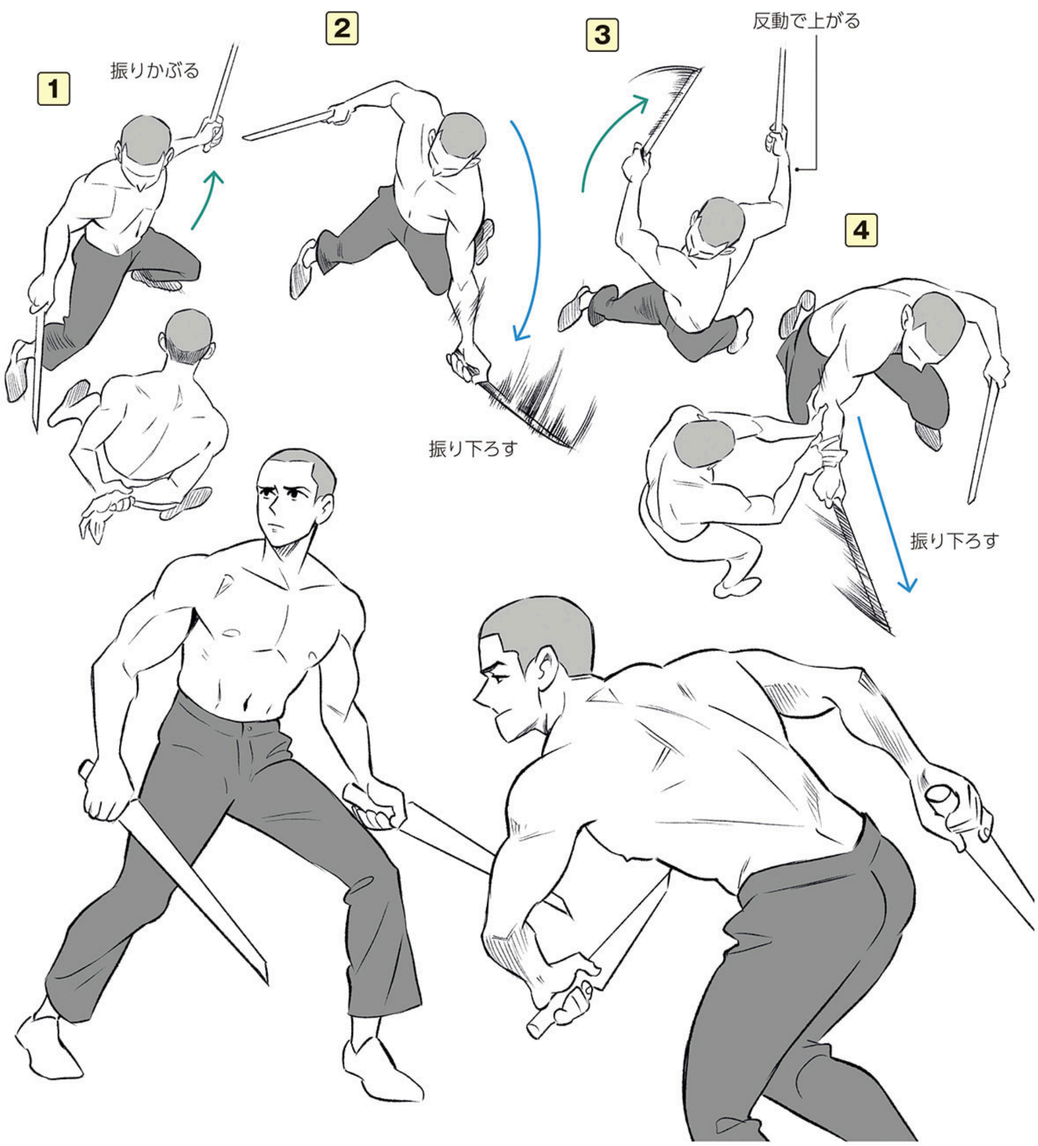


パンチをかわし、キックをブロックするシーン。攻撃側の肩と骨盤の傾き（青い線の部分）に着目してください。強力な攻撃の際、肩と骨盤が平行になることはほとんどありません。P126～128を参考に、ひねりのある体の描写を心がけましょう。



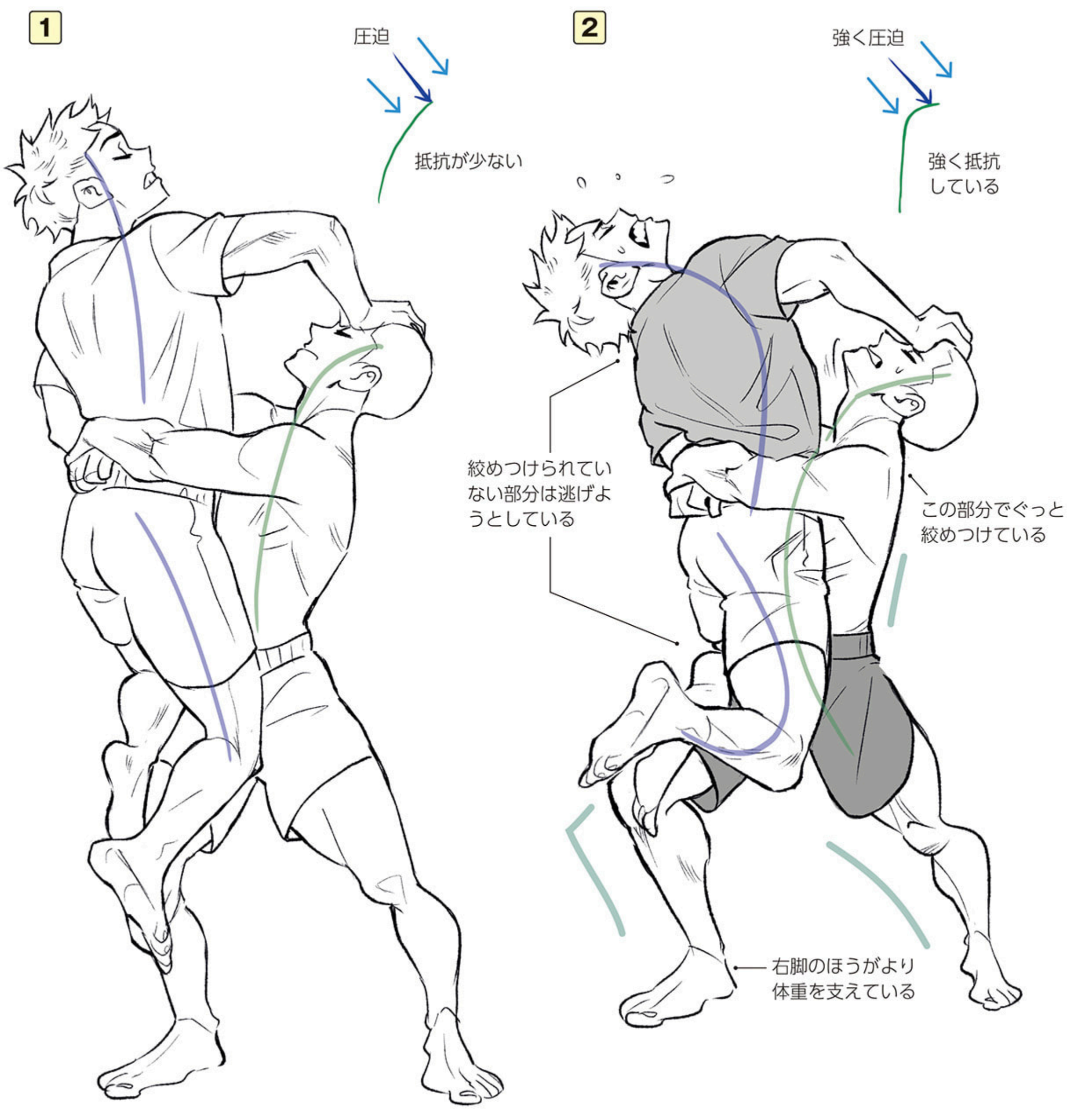
短刀の格闘シーンを描く

こちらは短刀を使った攻撃モーションの一例。一方の腕で刀を振り下ろし、反動で引いたもう一方の腕で次の一撃を加えるリズミカルな動きになっています。
ここでも注目するべきは、体をひねる動きです。振りかぶってから振り下ろす際に胴体がねじれ、短刀の攻撃の軌道は直線ではなく曲線的になっています。刀に効果線を加えると、攻撃の軌道がわかりやすくなるだけでなく、動きが感じられる画面になります。



密着した格闘シーン

絞め技、寝技など、格闘技には互いの体が密着する攻撃方法もあります。このようなシーンを描くうえで大切なのは、互いの力がどのように働いているかを考えて描くことです。
1は、一方のキャラが相手の胴を絞め付けようとしているところ。2は絞め付けている最中です。攻撃された相手は必死で逃げようとし、相手を押して体が反ります。絞め付けている側も、頭を押されることで首が反っています。互いの力の働き具合を考えることで、白熱のシーンが描けます。

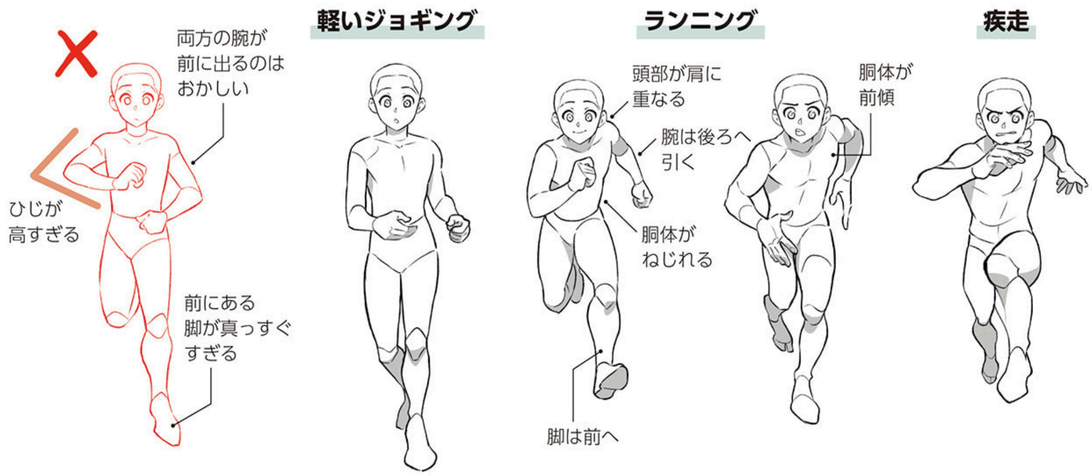


走るシーンの描き方

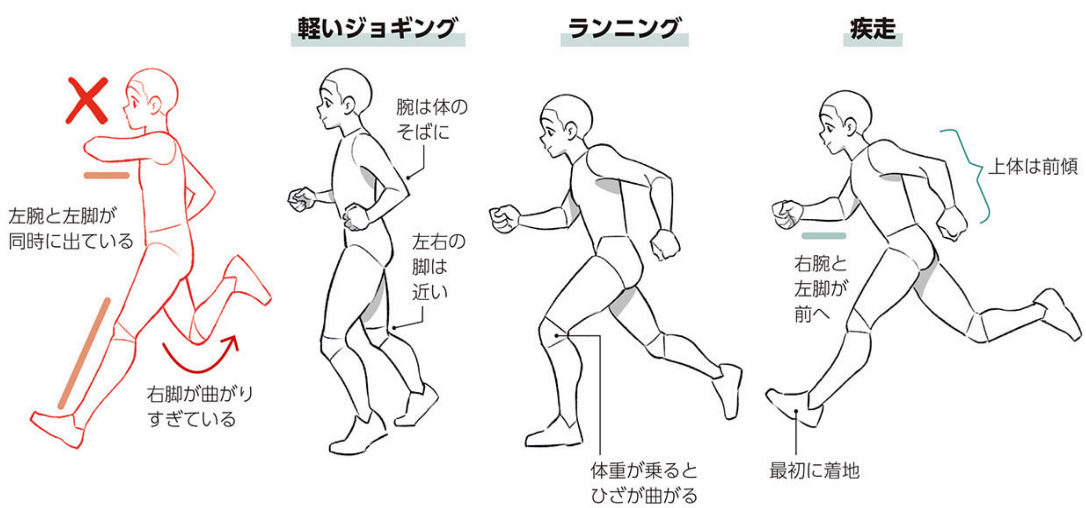
軽いジョギングから全力疾走まで、走る速さの違いによってポーズは大きく変わります。手や脚が前後に動くので、体のパーツの遠近をしっかりとらえて描くことが大切です。

走る速さとポーズの違い

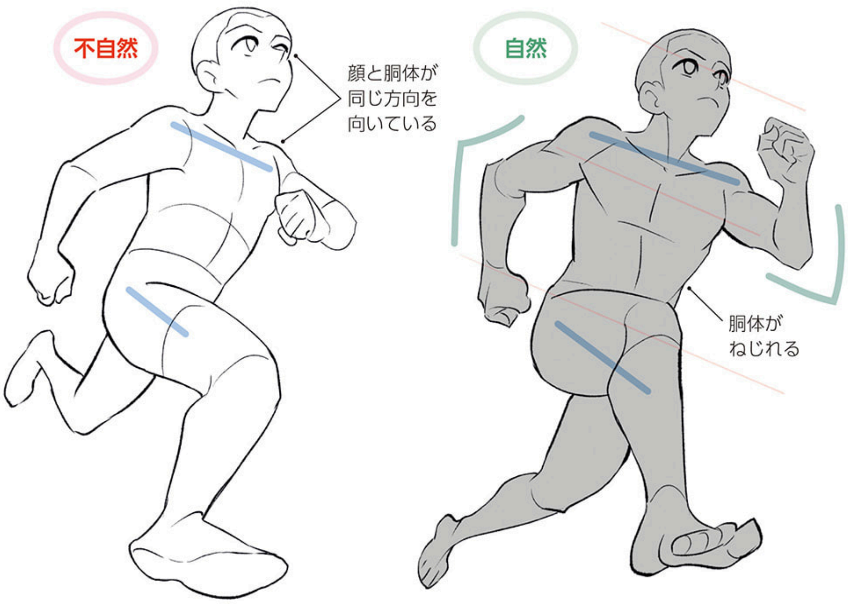
速く走るときほど腕や脚を大きく動かし、体は前傾ぎみになります。
前傾した胴体は、パースの短縮によって短く見えます。



横から見たところ。走る速度が速いほど脚の開きは大きくなります。
同じ側の手脚が同時に前に出ないように注意して描きます。



アオリのアングル。腕が前後に動いているとき、顔と胴体が同じ方向を向くことはありません。ねじれた胴体をしっかり描写しましょう。



フカンのアングル。このアングルでは、後ろの脚がパース効果で短く見えます。首がほとんど見えていない点もよく把握して描きましょう。





ひねりのある動き

スポーツやダンスなど、激しく体を動かすシーンでは「ひねり」の動作が多く見られます。胴体と骨盤を簡単なブロックに見立てて、ひねりの動きをとらえてみましょう。

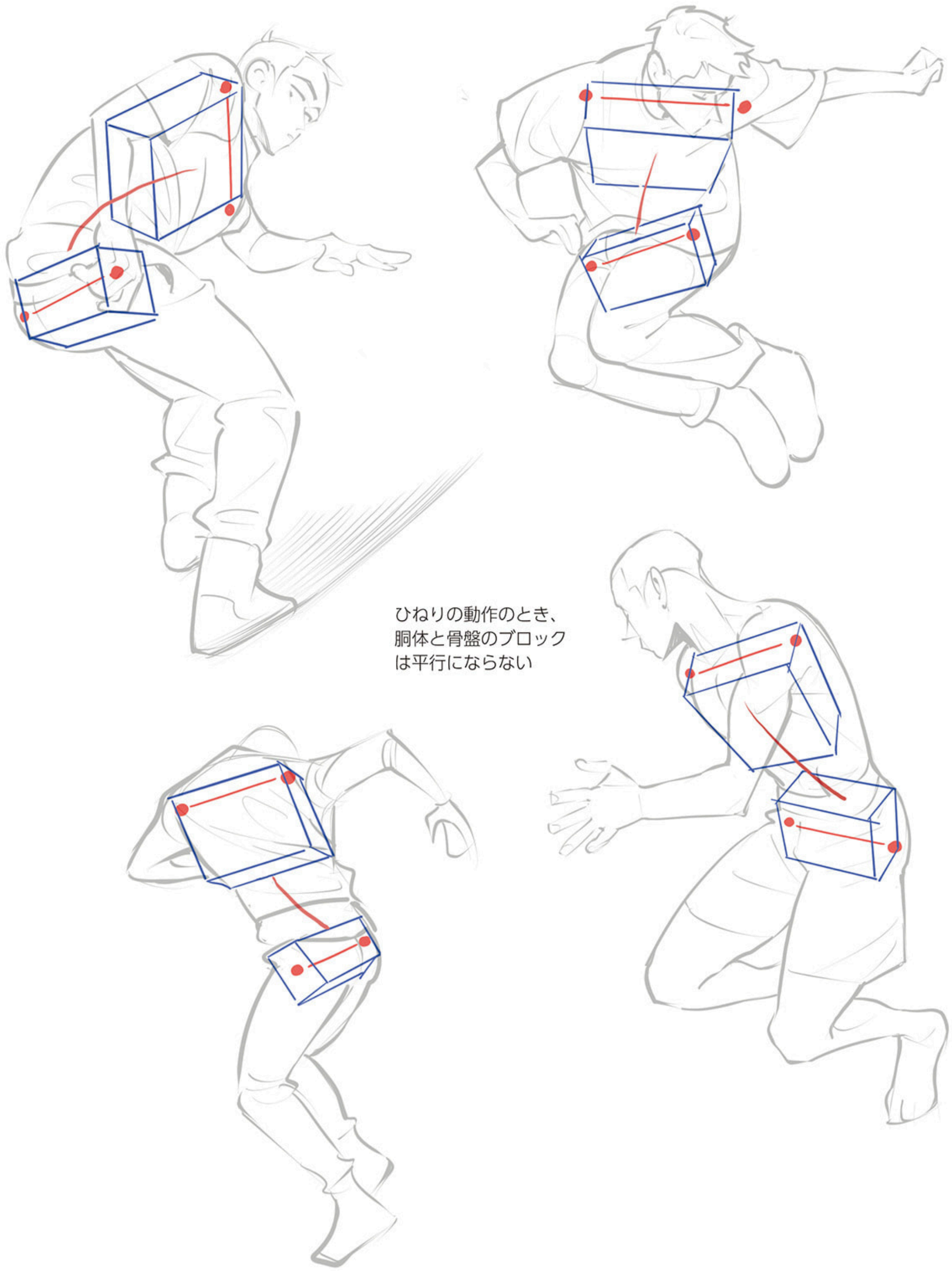


ひねる動作の基本

ゴルフでショットを打つときの動作を見てみましょう。クラブを振りかぶる際に、胴体をひねる動きが生まれます。
アクロバットの動作についても見てみましょう。回転ジャンプをするとき、胴体には必ずひねる動きが生まれます。



胴体と骨盤をブロックに置き換えた図を見てみましょう。両肩をつないだ線と、骨盤の左右をつないだ線は平行にはなっていません。
スポーツやダンスのポーズを描く際、いったん胴体と骨盤をブロックに置き換え、ブロックが平行にならないようにアタリを描いてみるとよいでしょう。ひねりの加わった躍動感あるポーズが描けます。



ひねる動きとフォロースルー

動きのあるシーンを描く際、「ひねり」ともうひとつ、アニメ用語の「フォロースルー」を頭に入れておくとよいでしょう。体や服、髪などが同時に動くのではなく、ひとつの動作に追従する形で次の動作が生まれるということです。この法則を覚えておくと、連続したモーションを描く際に役立ちます。
上体をひねる動きに脚が後からついてきたり、逆にステップの動きに上体が後からついてきたり。急なターンに髪が遅れてついてくるので、髪が揺れ動いて見えたり……。実際に体を動かして、これらの法則を確かめながら描いてみるのもよいでしょう。



Lesson 4

難しいポーズを描くコツ



描きたいポーズがあるのにイメージ通りに描けない、そんな悩みは尽きないもの。「立っているポーズは描けるけれど、座ったりしゃがんだりしたポーズはとても難しく感じてしまう」「キャラが複数名になると一気に描けなくなる」などの悩みを抱えている人は多いことでしょう。

ここでは、難しいポーズの中でも「座っているポーズ」「愛情表現のポーズ」「かがむポーズ」「ひざをつくポーズ」をピックアップ。これらの描き方を通して、違和感のないポーズ描写やパース描写のコツを覚えましょう。これらのコツは、他のポーズを描く際にも必ず役立つことでしょう。

座っているポーズを描く

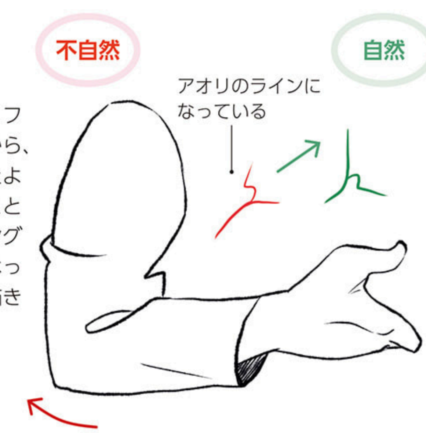
　椅子や床に座っているポーズは、立っているポーズより複雑で描きにくく感じてしまいがちです。ここでは描くときに間違えやすいポイントを整理していますので、ひとつずつ確認していきましょう。

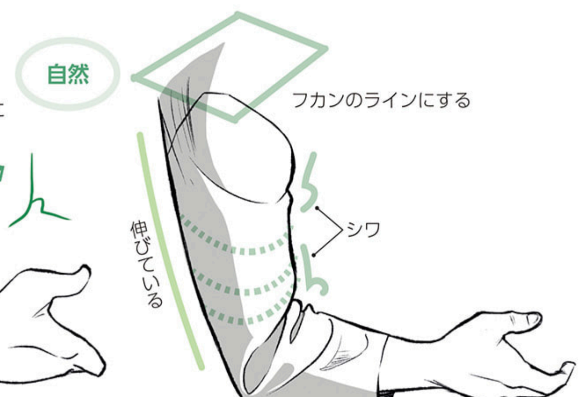
フカンのアングルの例。カメラやゲームなどの小物を操作する場合、上体は前のめりになることが多く、自然と手も前に来ます。見下ろす角度なので顔は隠れぎみになります。





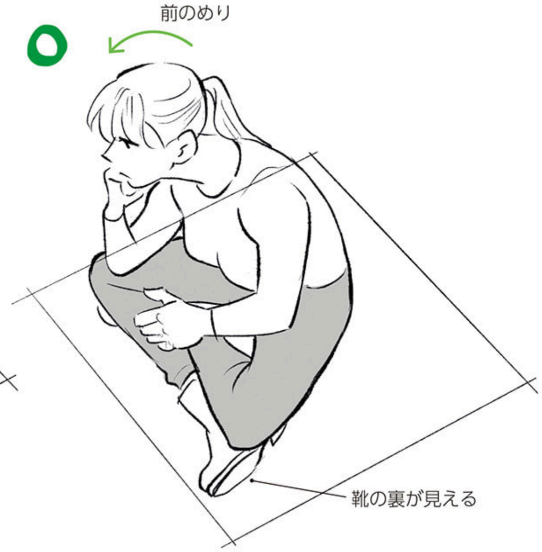
腕のクローズアップ。フカンのアングルですから、腕は円柱を見下ろしたようなイメージで描くことになります。標準アングルやアオリのようになっていないか注意して描きましょう。





こちらは床に座っているポーズのフカン。頬杖をつく場合、背中を丸めて、軽く握ったこぶしに頬を預けているようすをしっかり描写する必要があります。



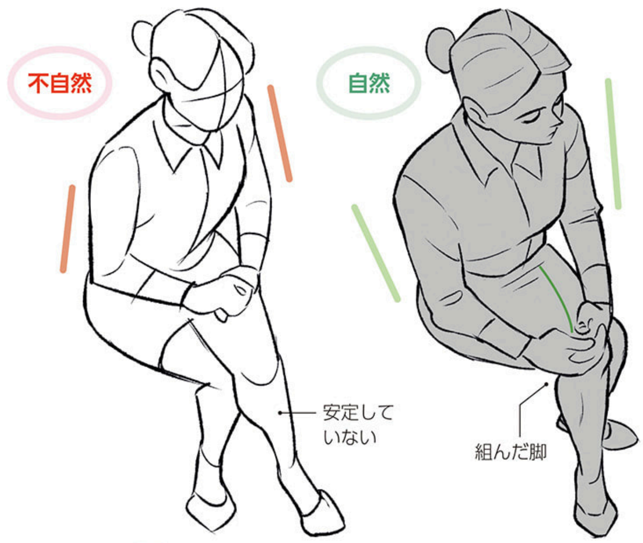


同じポーズをアオリのアングルで見たところ。こぶしに頬を乗せているため、首は少し前に出ています。この部分をしっかり描くと不自然さのないポーズになります。



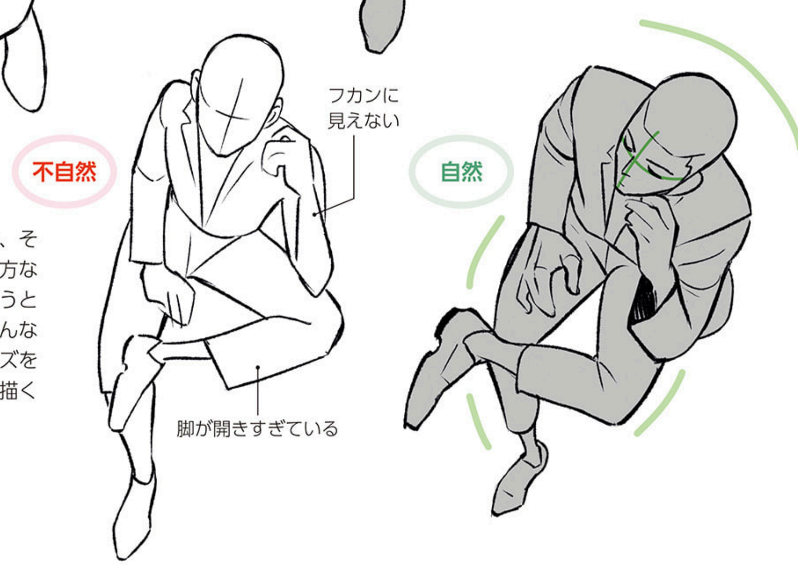


座るポーズのバリエーション。脚をそろえたポーズは落ち着いたキャラクターの印象です。





脚を開いて座るポーズ。このアングル(フカン)では、ひざから下がパース効果で短く見えます。



キャラクターのポーズには、その人物の性格や気分、考え方などが現れます。自分が描こうとしているキャラクターはどんな性格や気分で、どんなポーズをするだろうかと考えながら描く練習をしてみましょう。

愛情表現のポーズを描く

　複数のキャラクターが触れ合う愛情表現のポーズは、描くのがとても難しく感じられることでしょう。体のどの部分が触れ合い、どの部分が見えなくなるか。どうすればぎゅっと密着しているようすを描けるか。悩みをひとつずつ解消していきましょう。

ハグのポーズの例。親密さの違いによって体の接し方が変わります。体が重なり合うことで隠れる部分が生まれ、体のやわらかい部分（頬、肌、筋肉など）は押しつぶされます。

軽いハグ



親密なハグ



横から見たところ。親密度の高いハグでは、相手の肩に顔をうずめるような形になってふたりとも顔が見えにくくなります。胴体はすきまなくぴったりくっつきます。

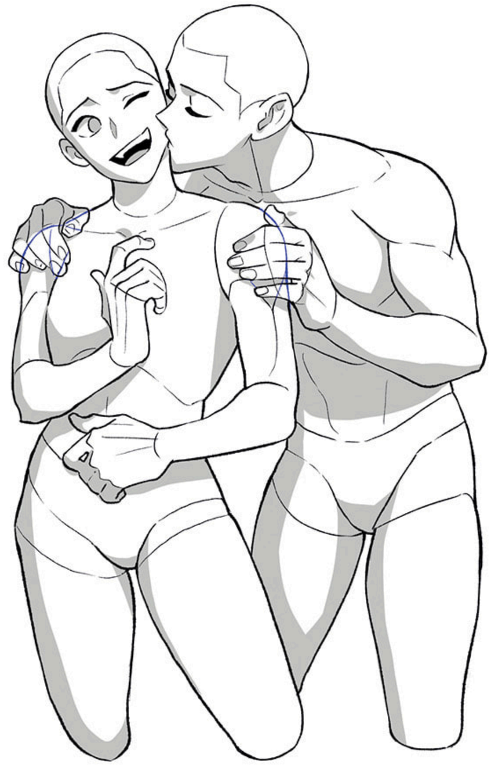
軽いハグ



親密なハグ



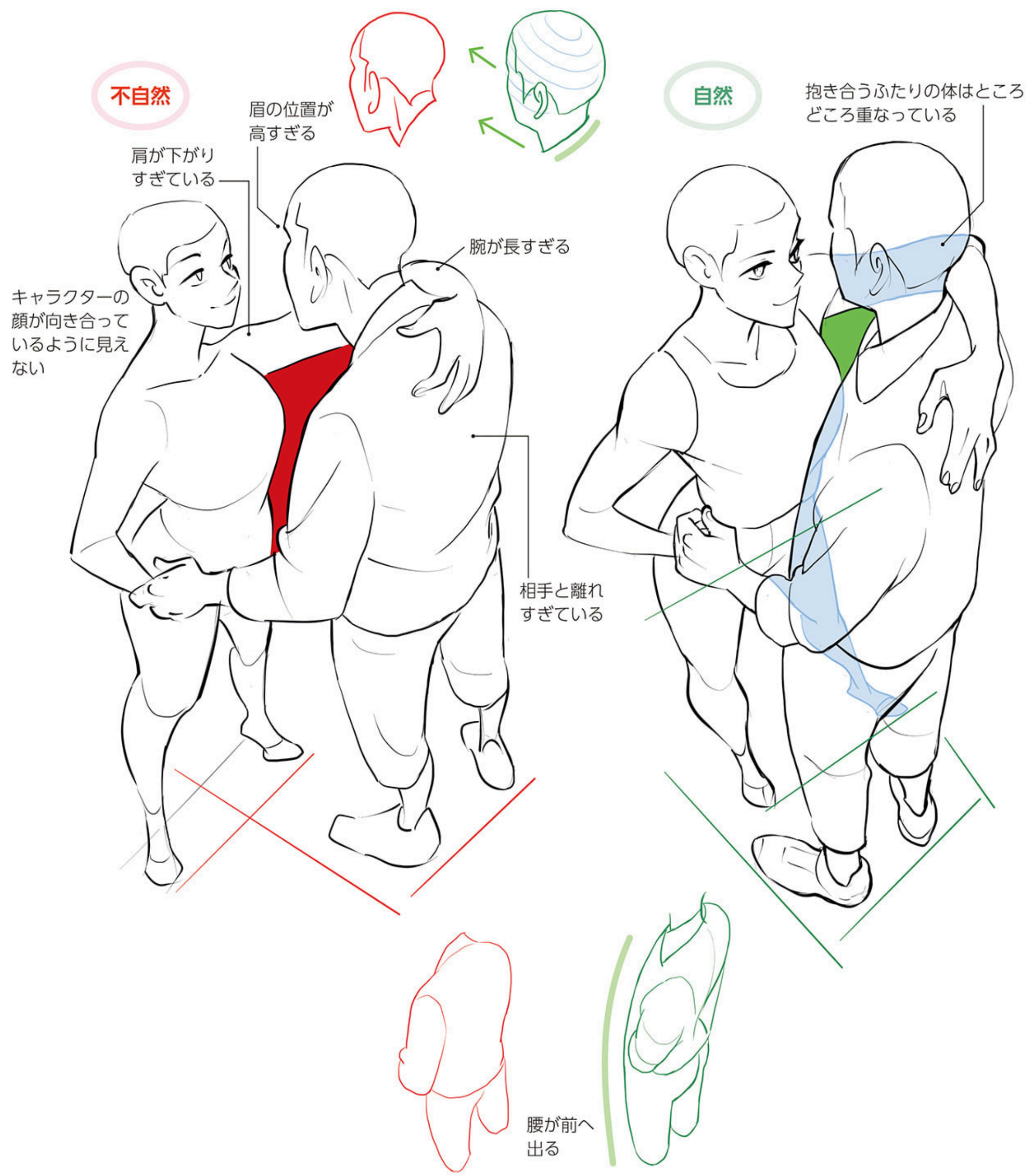
こちらは肩を抱いたキスのポーズ。一方のキャラが後ろから肩を抱いているので、ハグほどではありませんがふたりの体は前後に重なり合っています。ふたりの体が重なる形で全体のアタリをとってから描くとよいでしょう（デジタルの場合はキャラごとにレイヤーを分けてもOK）。同じポーズを複数のアングルで描いて練習しましょう。







こちらはややフカンの急接近ポーズ。ふたりのキャラがごく近い場所にいる場合、たとえ密着していなくてもふたりの体は重なって見えます。変にすきまが空いてしまわないように気をつけましょう。このアングルでは、手前にある頭が大きく見え、奥にある脚が短く見えることも忘れずに形を取るとよいでしょう。

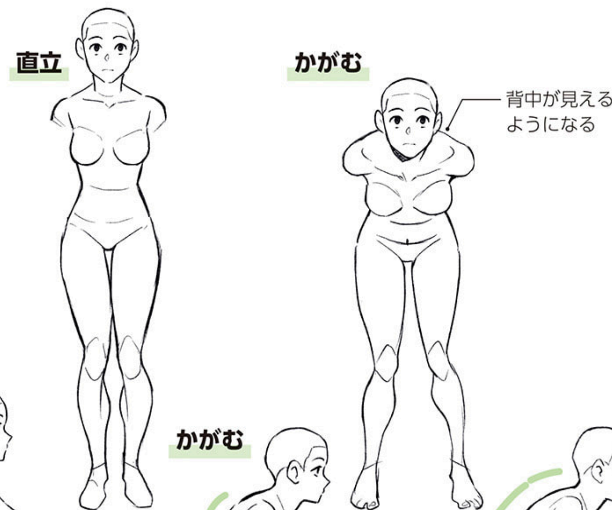


かがむポーズ＆ひざをつくポーズ

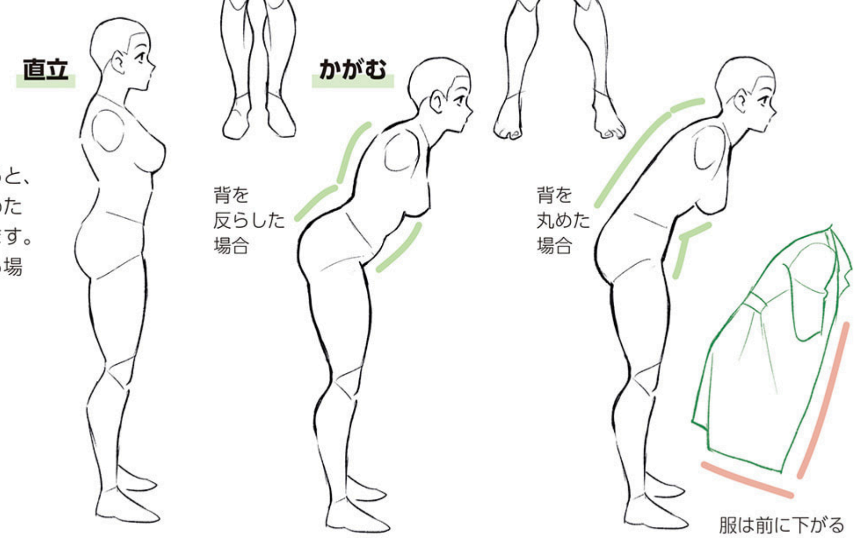
体を前にかがめるポーズは、斜めになった胴体の遠近感をつかんで描くのが難しいもの。ひざをつくポーズも、前後になった脚の位置関係がややこしく感じられることでしょう。
間違えやすいポイントを順にチェックして、自然に見える描写を模索してみましょう。

かがむポーズのポイント

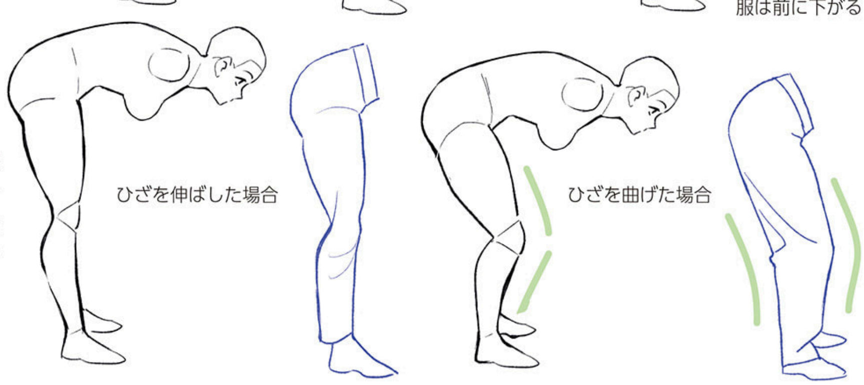
かがむ姿勢を正面から見ると、遠近の短縮によって胴体は短く見えます。背中側のラインも見えるようになります。



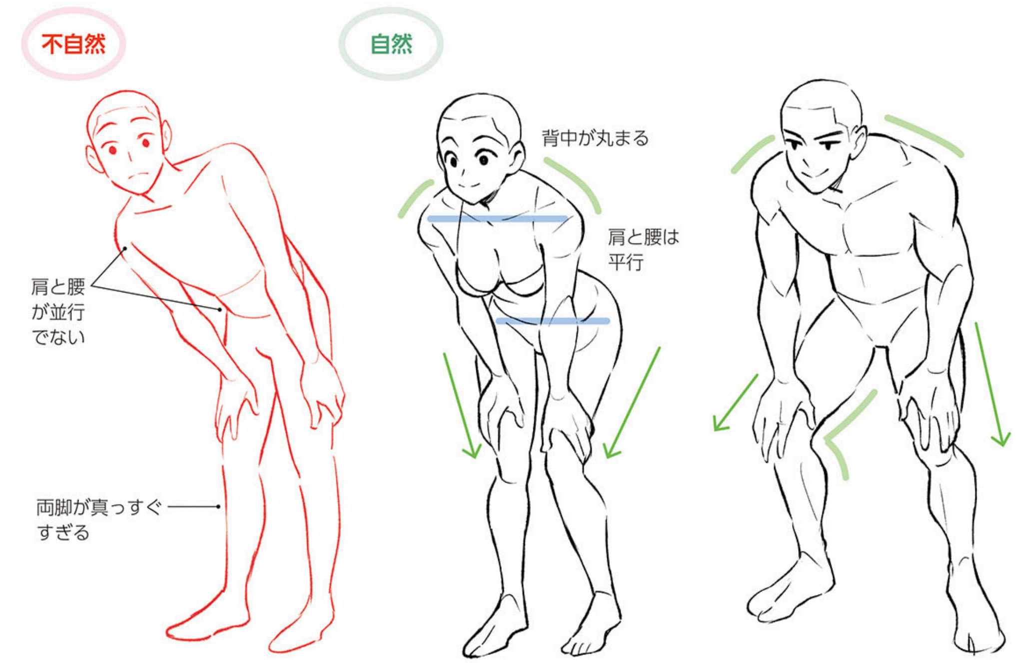
かがむ姿勢を横から見ると、背を反らした場合と丸めた場合でラインが変わります。前の開いた服を着ている場合、前に下がります。



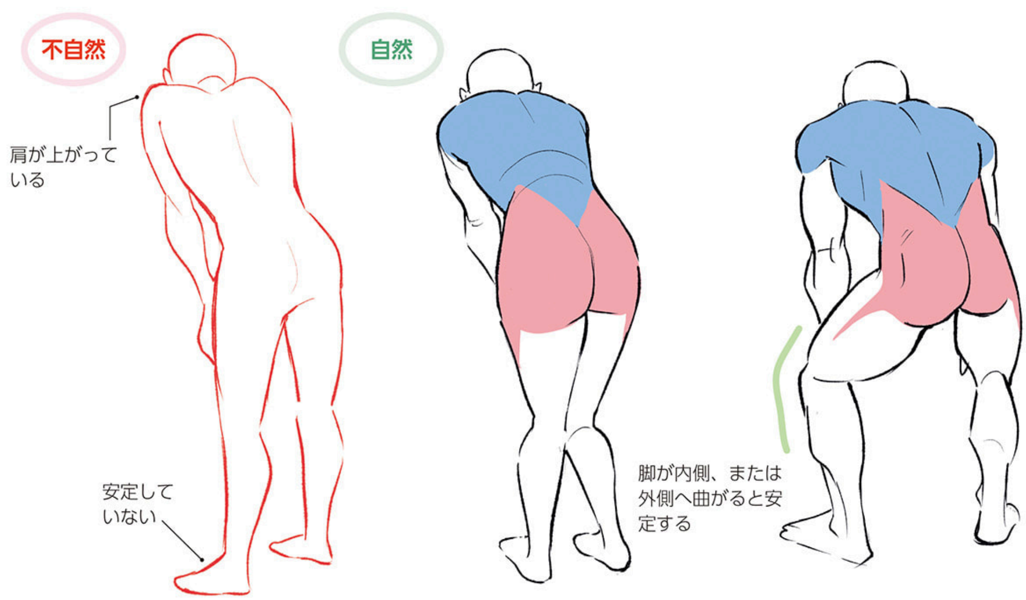
こちらは体をかなり深く折り曲げた例。床や台に手をつかないと結構つらい体勢です。ひざを曲げているかどうかで服のシワが変わります。



前かがみになり、ひざに手を置くポーズ。軽く脚を曲げてバランスをとると自然な印象です。両脚に均等に体重をかけている場合、肩と骨盤は平行です。



前かがみの後ろ姿。ひざに手を置く際に肩が前に出るので、あまり肩を上げないほうが自然に見えます。

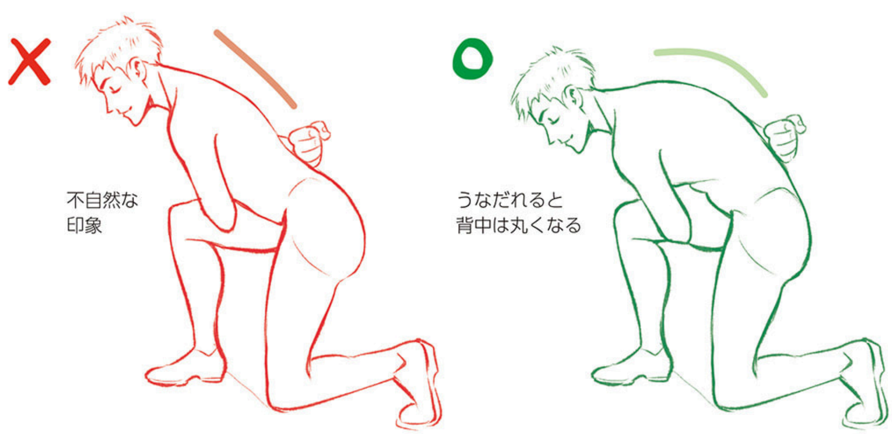


ひざをつくポーズのポイント

前に出した脚と後ろについたひざが一直線だと、不安定で転びそうに見えてしまいます。ひざと脚の間を空けて自然な印象にしましょう。



体が傾いた状態で背筋を真っすぐに保つことは不可能ではありませんが、ちょっと硬い印象です。特にこうべを垂れるシーンでは、少し背を丸くしたほうが自然です。



Lesson 5

イラストに活かすパースの知識



　対象物の立体感や遠近感をとらえて描くことは、アーティストにとって非常に重要なスキルです。そのスキルを磨く大きな手助けとなるのが、パース（遠近法）の知識です。

　このレッスンでは、人物イラストにパースを活かす方法について解説していきます。パースを使いこなせば、アオリやフカンの難しいアングルでもキャラクターを描けるようになります。

　また、パースと合わせて、カメラレンズの違いによる見え方の違いについても解説しています。レッスンの知識を活かし、迫力のある画面作りに取り組んでみましょう。

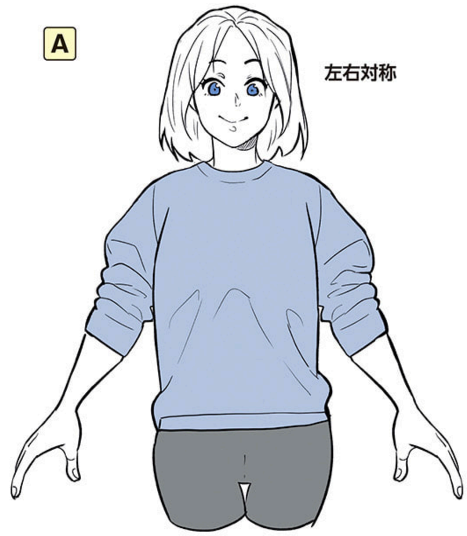
パースの基本

パース(遠近法)と言うと、何か難しい理論のように感じられますね。しかし基本は単純です。「近くのものは大きく見え、遠くのものは小さく見える」……近くのものを大きく描き、遠くのものを小さく描くことで遠近感を表現しよう、というテクニックです。

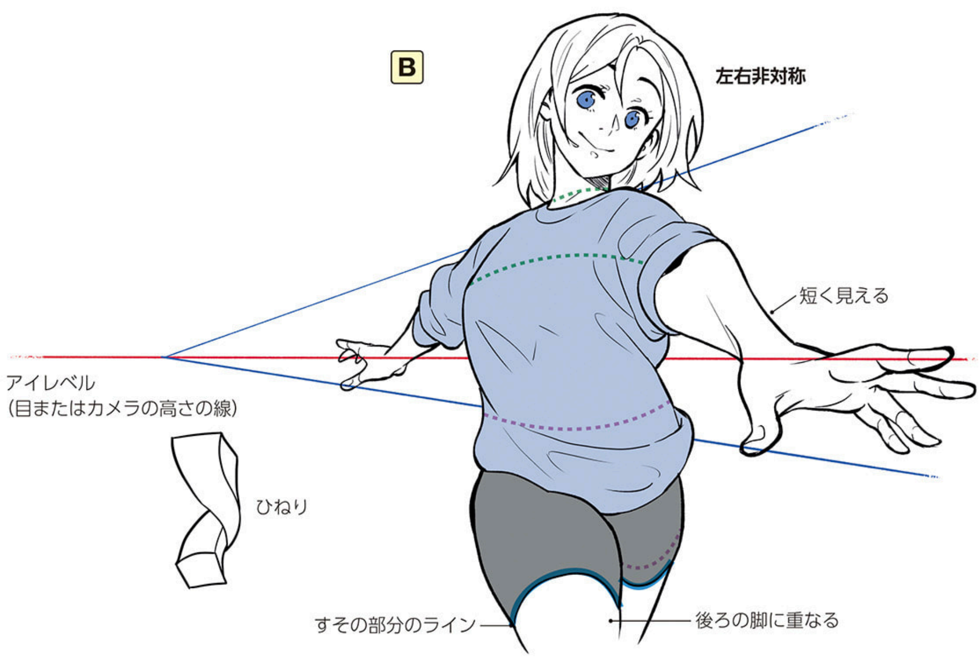
「近くは大きく、遠くは小さく」

Aを見てください。人物がカメラに対して正面を向いているとき、カメラと右腕・左腕の距離は等しくなります。
しかしBのように、人物が体をねじったとしたらどうなるでしょう。左腕がカメラに近くなり、右腕はカメラから遠くなります。「近くのものは大きく見え、遠くのものは小さく見える」の法則にのっとって、カメラに近い左腕が大きく見えます。カメラから遠い右腕は小さく見えます。
さらに、左腕の長さをよく見てください。Aより Bの左腕のほうが短く見えるのではないでしょうか。奥行きが出ることによって、腕の長さが短縮されて見えているのです。

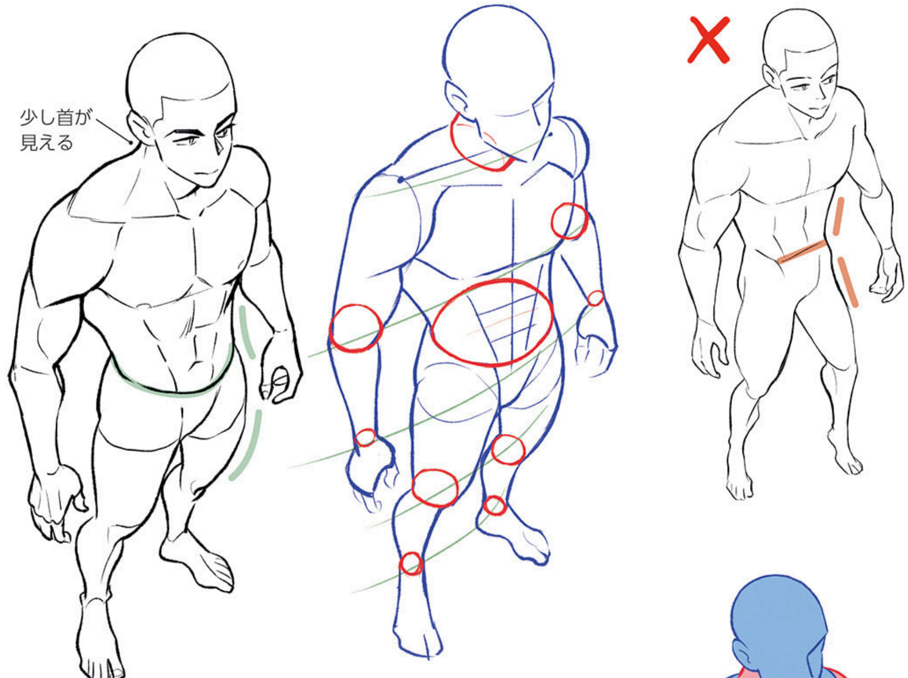
A



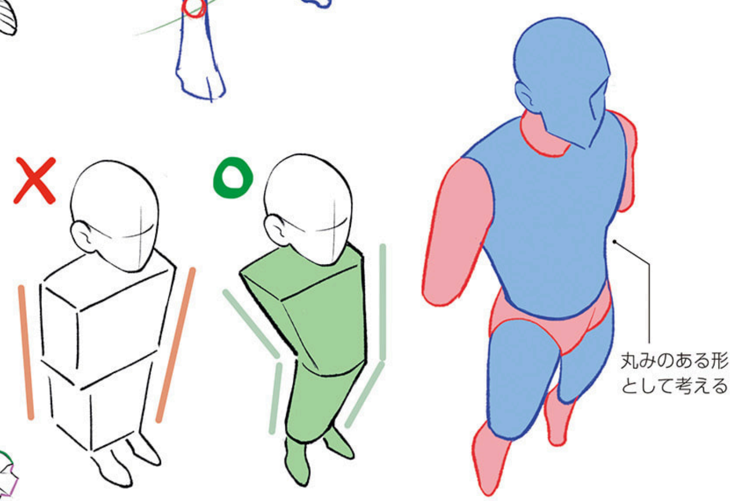
B

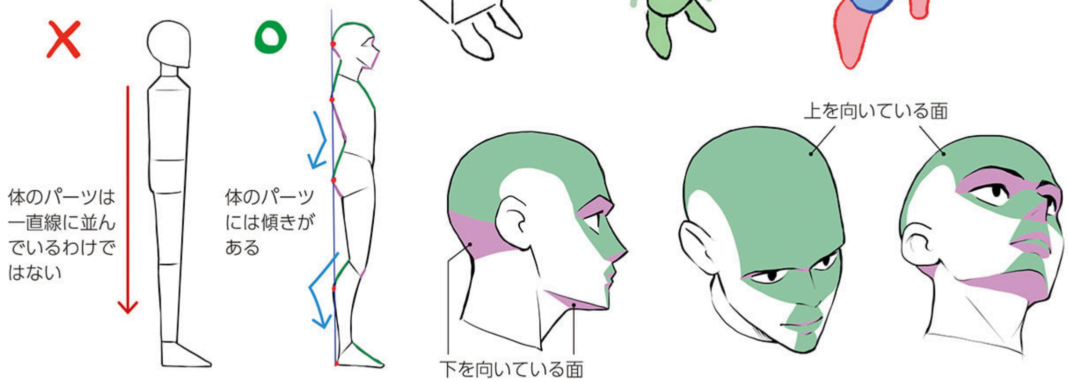


それでは、カメラで人物を上から撮影したらどうなるでしょうか。「近くのものは大きく見え、遠くのものは小さく見える」の法則によって、頭が大きく見えます。カメラから遠い脚は小さく見え、また短くも見えます。



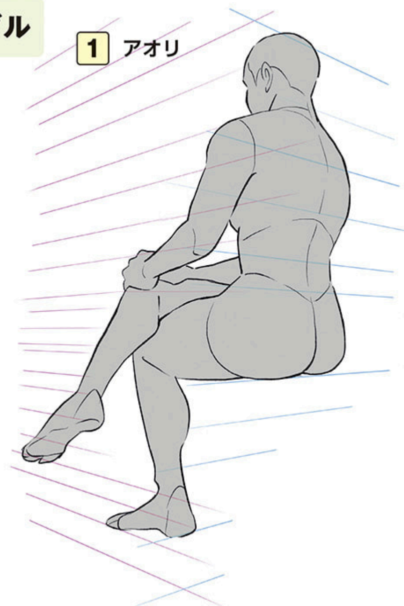
ブロックで単純化してみるとわかりやすいでしょう。ただし、人体は積み木を真っすぐに重ねた形にはなっていません。起伏があることをふまえて形をとる必要があります。

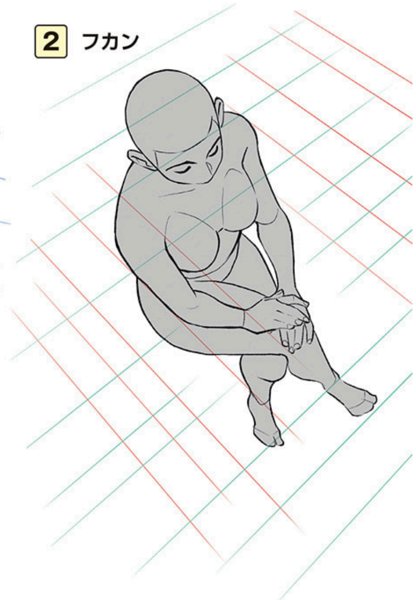




パースとカメラアングル

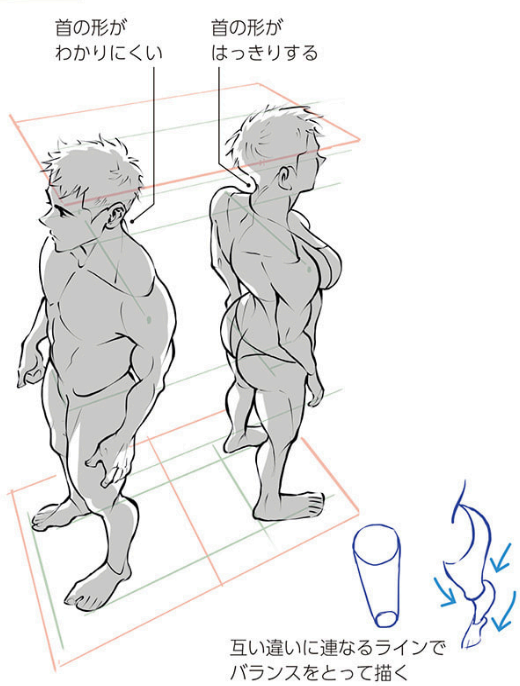
カメラアングルを変えた例を見てみましょう。1は下から見上げるようにカメラを構えたところ。カメラに近いお尻が大きく見え、カメラから遠い頭は小さく見えます。2は同じポーズのキャラクターを、上から見下ろすようにカメラを構えたところ。カメラから近い頭が大きく、脚が短く小さく見えています。



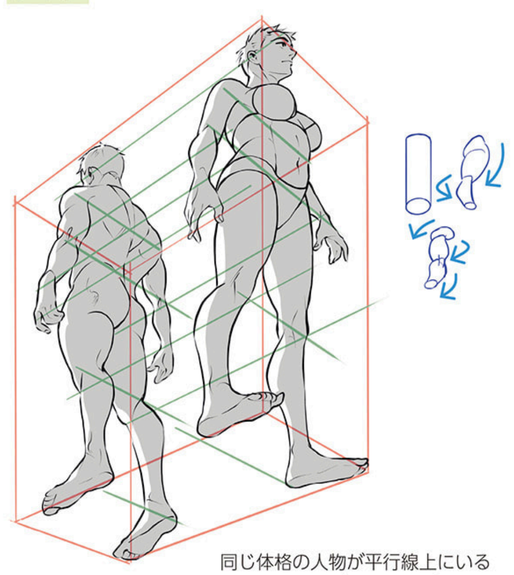


フカンとアオリ、それぞれのアングルでの特徴をつかんでおきましょう。例えばフカンの脚は円柱を見下ろすイメージ。アオリの脚は円柱を見上げるイメージ。図の矢印を参考に、筋肉の連なりを表現しましょう。

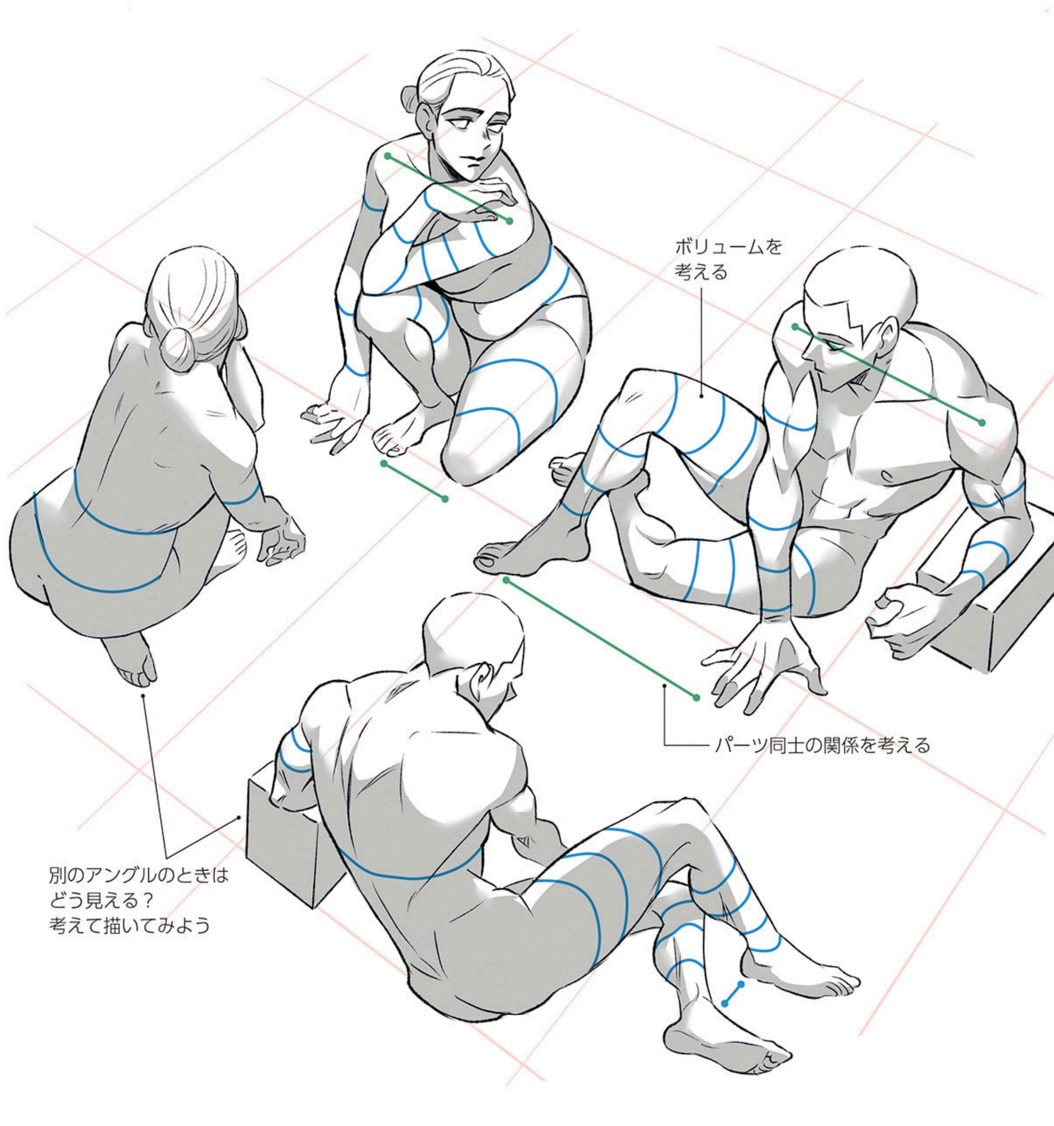
フカン

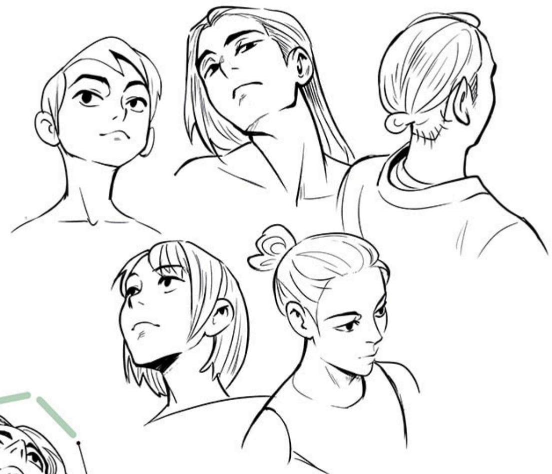


アオリ

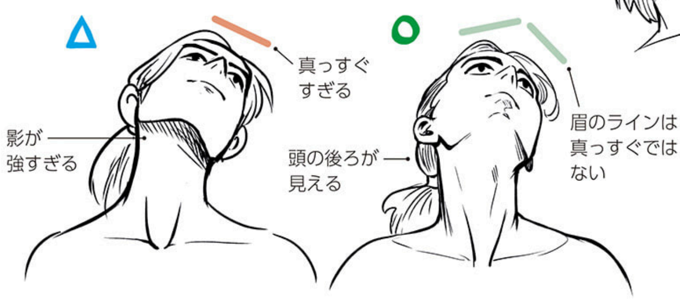


パースの知識を活かして描いたフカンの人物の例。ここではひざを立てた女性と、横たわるように座った男性を、それぞれ正面と後ろから描いています。
まったく同じポーズのキャラクターを、別の角度から描いたらどうなるか。カメラアングルを変えて描いたらどうなるか。想像して実際に描いてみることは良い練習になります。

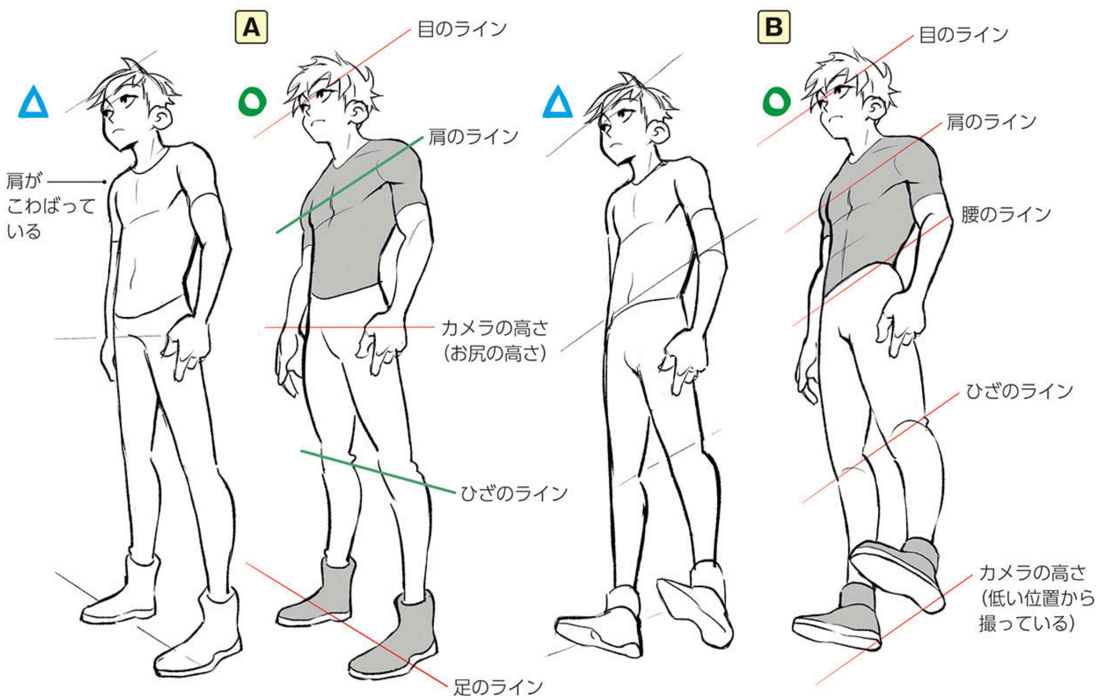




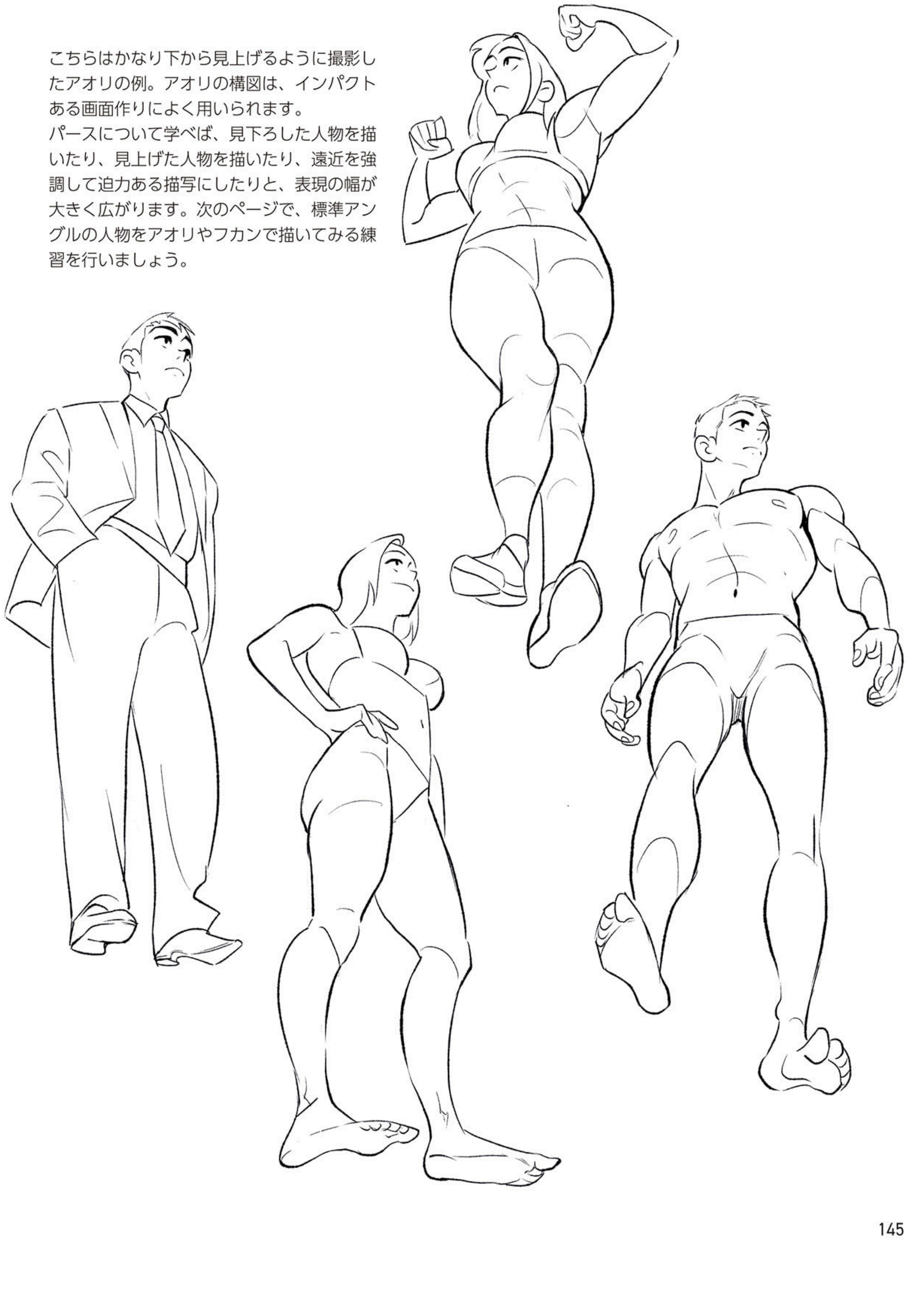
さまざまなアングルで頭部を描く場合、頭部の変化にも気を配りたいところです。例えばアオリのアングルではあごの下が見えやすくなり、フカンのアングルでは頭頂部が広く見えることが多いです。耳と目の位置関係についても、リアルな人物を観察して確認しておきたいところです。



カメラの高さや、カメラのレンズの違いによっても見え方は変わります。Aは広角レンズを使ってお尻の高さから撮影した例。Bは望遠レンズを使ってかなり下から撮影した例。レンズの違いはP148～P151で詳しく解説します。



こちらはかなり下から見上げるように撮影したアオリの例。アオリの構図は、インパクトある画面作りによく用いられます。
パースについて学べば、見下ろした人物を描いたり、見上げた人物を描いたり、遠近を強調して迫力ある描写にしたりと、表現の幅が大きく広がります。次のページで、標準アングルの人物をアオリやフカンで描いてみる練習を行いましょう。



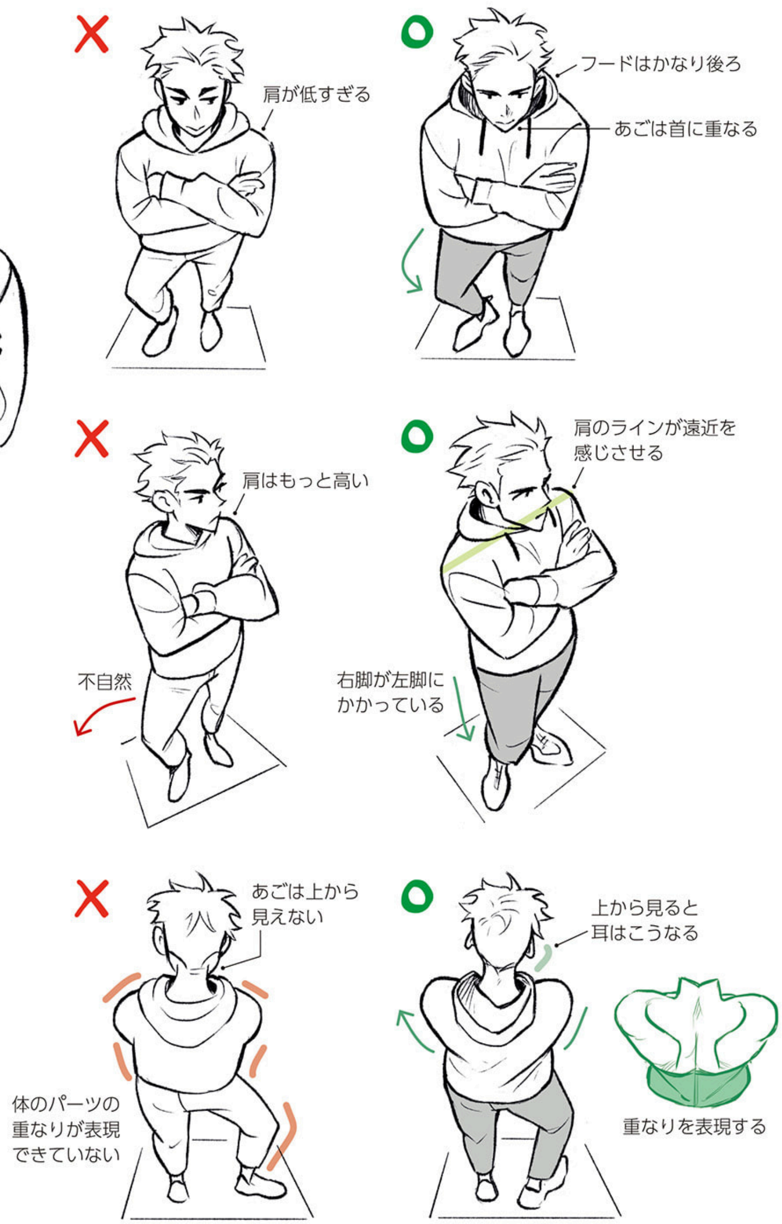
標準アングルの人物をアオリやフカンで描く

いったん標準アングルの人物を描き、これをアオリやフカンで描いてみましょう。描くときに注意するべきポイントをまとめました。

標準アングル



フカンで描く



フカンで描く

×



○



標準アングル



アオリで描く

×



○

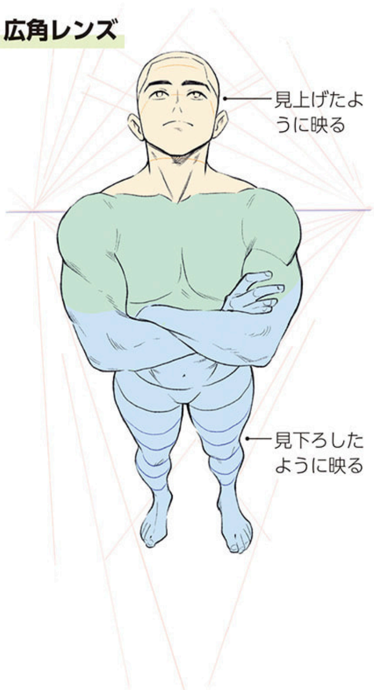


広角レンズと望遠レンズ

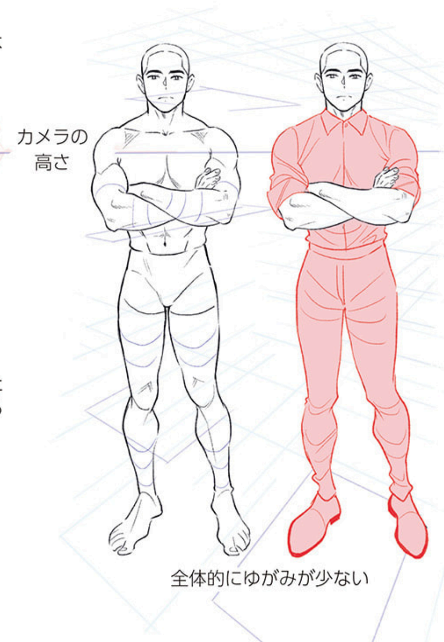
　カメラで人物を撮影する際、どんなレンズを使うかによってまったく違った写真になるものです。ここでは、広角レンズと望遠レンズの違いについて解説します。自分が描きたいのは広角レンズのような表現なのか、望遠レンズのような表現なのか、考えて描き分けできるようになりましょう。

広角レンズは、広い範囲を映すことができるレンズです。広角レンズで撮影すると、カメラに近いものはとても大きく、カメラから遠いものはとても小さく映ります。
望遠レンズは、遠くにあるものを大きく映すことができるレンズです。望遠レンズで撮影すると、カメラに近いものと遠いものの大小の差が広角レンズほどにははっきりしません。

広角レンズ



望遠レンズ



同じポーズを、広角レンズと望遠レンズで撮影して比較した例。広角レンズは遠近による大小が強調されるので、迫力が出る半面、人間の目で見ている世界よりもゆがんでいるような印象にもなります。望遠レンズで撮影した人物は遠近による大小の差がわかりにくく、ゆがみが少ない印象になります。

広角レンズ



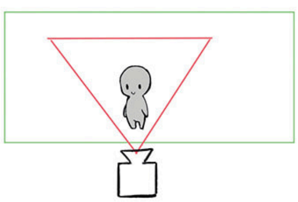
望遠レンズ

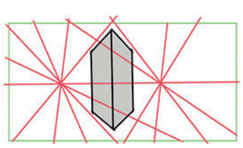


広角レンズはカメラから近い場所を広く映します。望遠レンズはカメラから遠い場所の狭い範囲を映します。足もとの赤いタイルのようなガイド線を見てください。「近くのものは大きく、遠くのものは小さく」の法則により、足元のタイルは遠くへ行くほど小さくなり、やがてある点で見えなくなります。その点を「消失点」と呼びます。「近くのものはより大きく、遠くのものはより小さく映す」広角レンズでは消失点が近くにあり、「近くと遠くの大小の差を少なく映す」望遠レンズでは消失点がかなり遠くになります。

広角レンズ

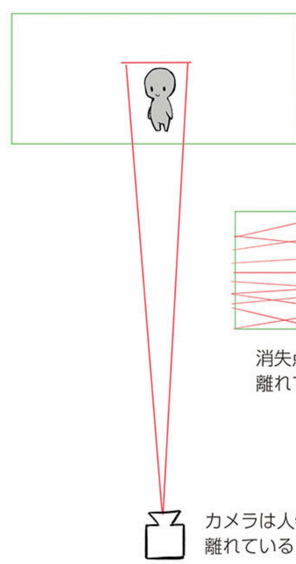


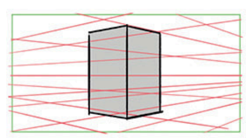




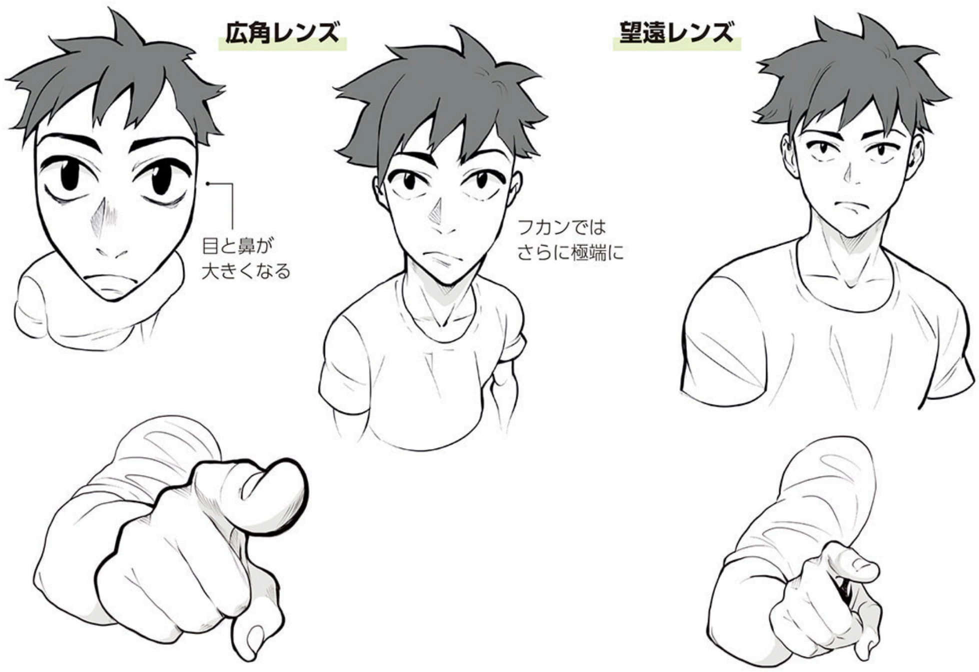
望遠レンズ

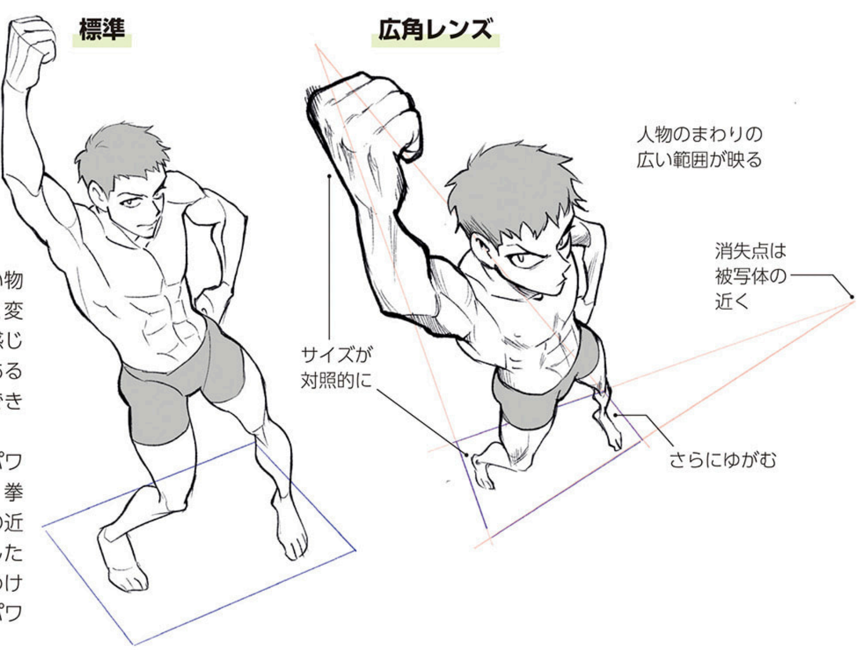






広角レンズを使い、キャラの顔の間近で撮影すると、顔が大きくゆがんで見えます。カメラに近い目と鼻が極端に強調されます。
広角レンズで指差しポーズを間近で撮ると、前に突き出た人差し指が大きく強調されます。

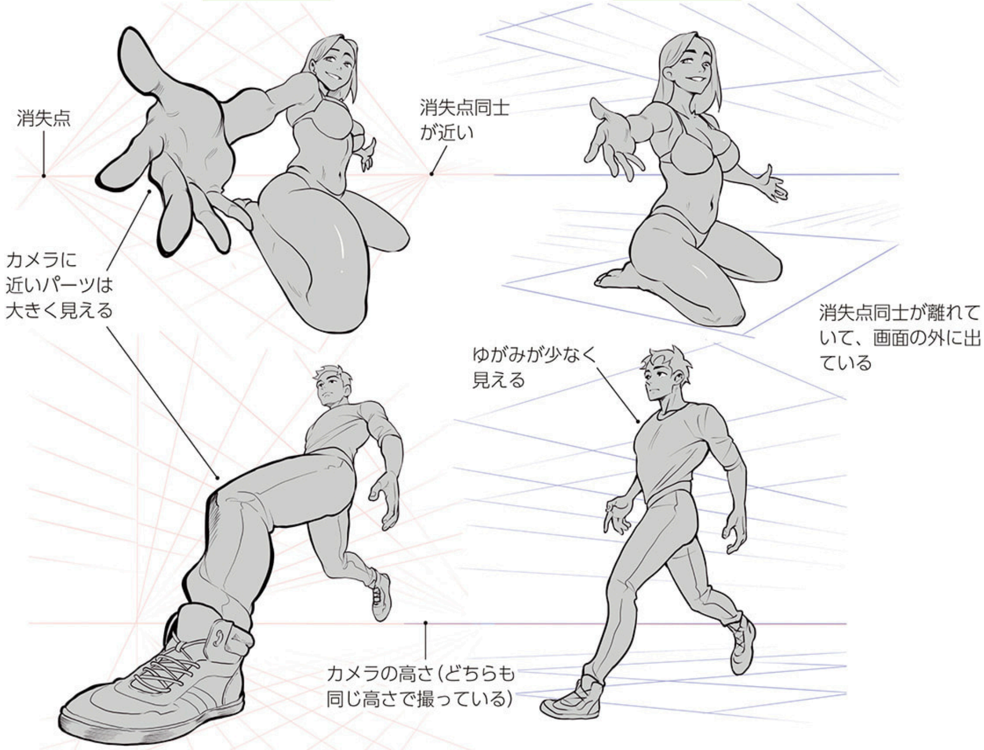




広角レンズでは、最も近い物体と最も遠い物体が大きく変形します。ゆがみが強く感じられますが、半面、迫力ある画面作りに活かすことができます。
例えば、キャラクターのパワフルさを表現したい場合、拳を振り上げたポーズの拳の近くから広角レンズで撮影した写真を参考に描けばよいわけです。拳が大きく見え、パワフルな印象になります。

ここでは、「2 点透視図法」というパース図法で描かれた絵を見てみましょう。「近くにあるものは大きく、遠くにあるものは小さく」。このルールに従って空間のガイド線を描くと、ガイド線は「消失点」に収束します。2 点透視図法では、消失点の数は 2 つです。
広角レンズでは、2 つの消失点の間隔がかなり近くなります。望遠レンズでは、2 つの消失点の間隔がかなり離れ、画面の外になることもあります。

広角レンズ　　**望遠レンズ**



望遠レンズ

こちらは 1 点透視図法の例。望遠レンズで撮影すると、均整はとれて見えますが手前の手が小さくて迫力に欠けます。
広角レンズで撮影すると、手前にある手が大きく、奥にある手が小さくなって迫力が出ます。



広角レンズ



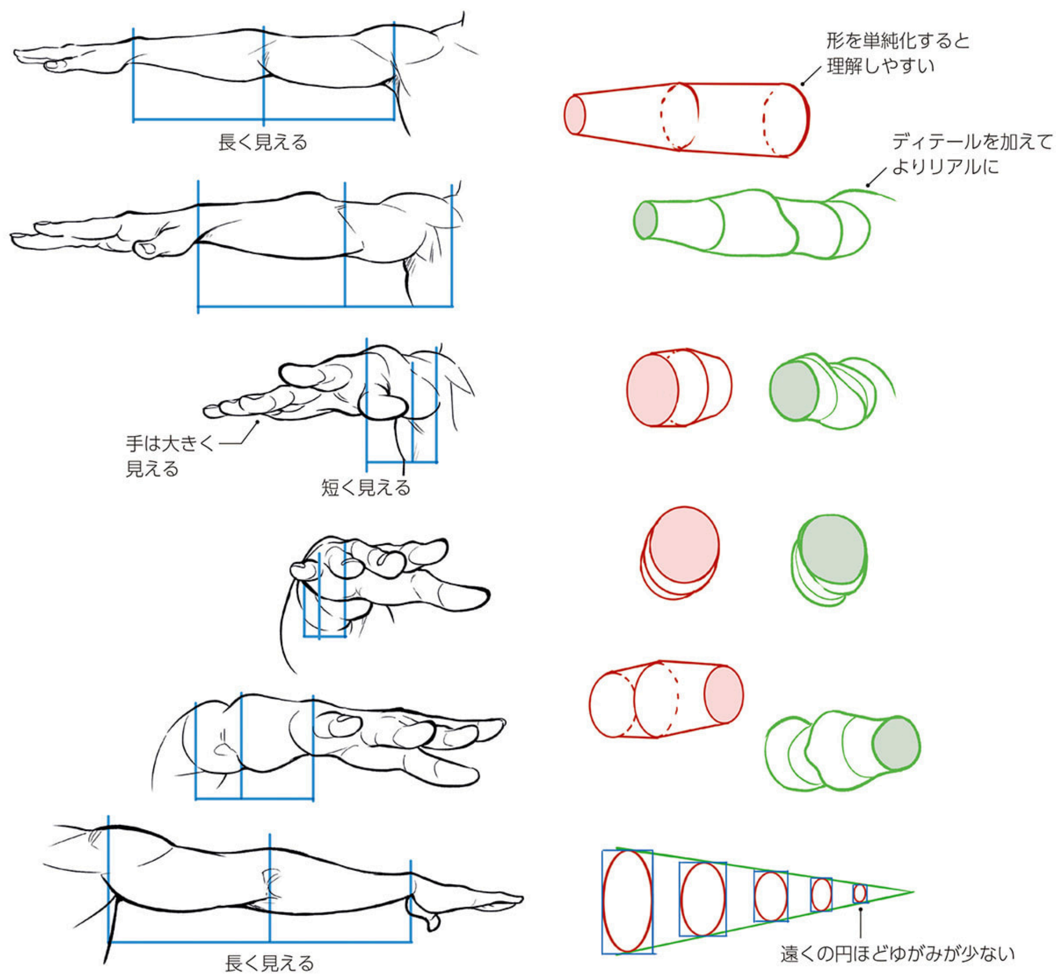
短縮の描写

「近くのものは大きく、遠くのものは小さく」。この法則とは別に、もうひとつ重要なパースの法則があります。それが「短縮」です。簡単に言うと、カメラに向かって奥行きのある物体が短く見えることです。人物の腕を例にして、この法則と描き方について見ていきましょう。

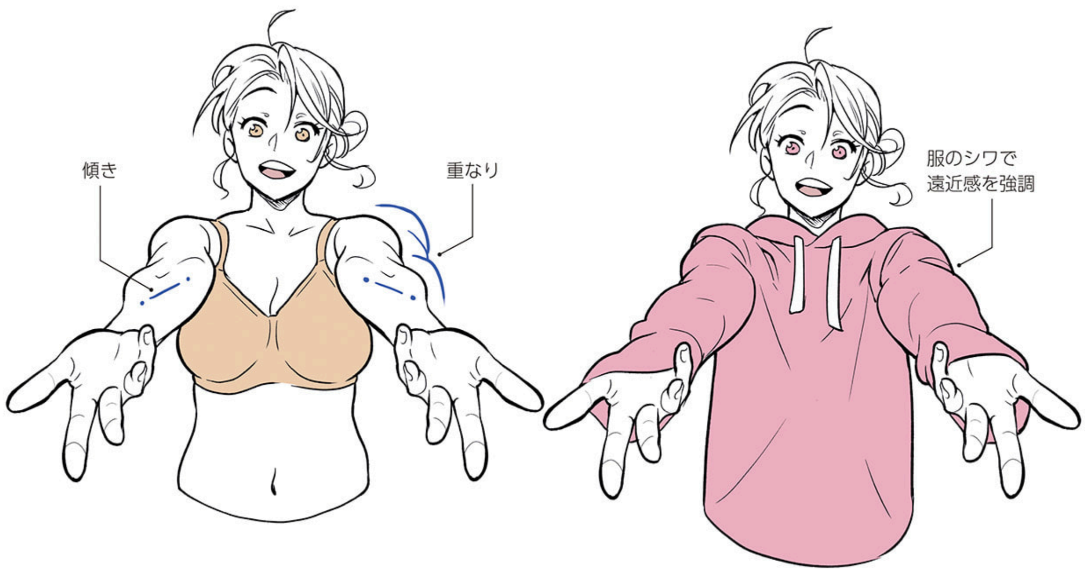
短縮のしくみ

真横に伸ばした腕をカメラで撮影すると、腕は長く見えます。しかし、腕を少しずつ動かして、カメラに向かって奥行きのある角度にすると、腕はとても短く見えます。ここに、前項で取り上げた 「近くのものは大きく、遠くのものは小さく」の法則が加わると、手が大きく見えます。

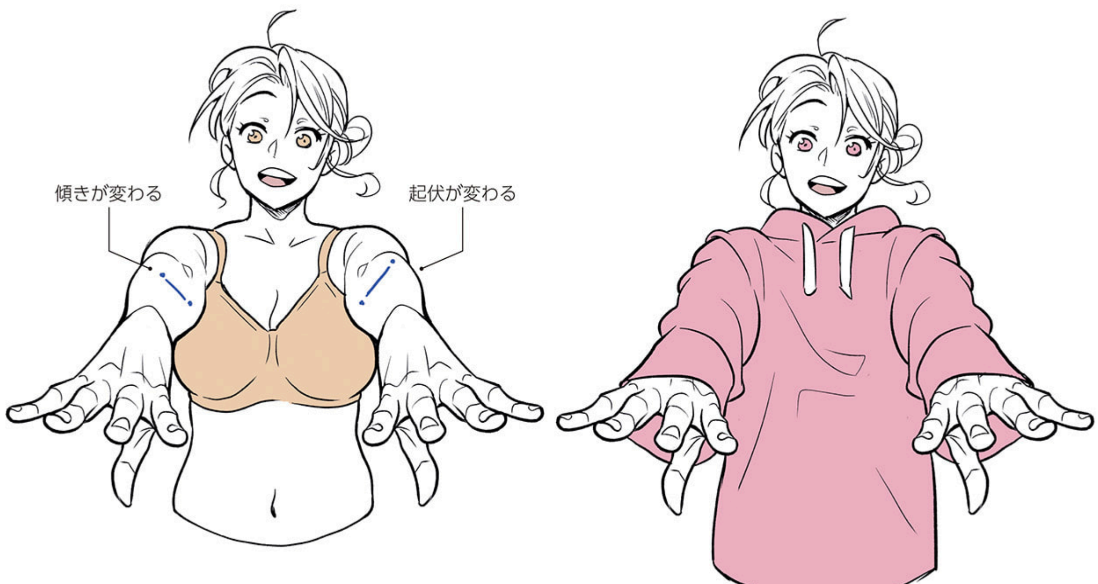
単純化した円柱でとらえるとわかりやすいでしょう。真横を向いているときが一番長く、カメラに向かって奥行きがある方向に動かすほど短く見えます。円柱でとらえたあとは、ディテールを描き加えて腕らしくしてみましょう。



手前に両手を出すポーズ。短縮の法則にのっとって、真横に腕を伸ばしているときよりも腕を短く描きます。

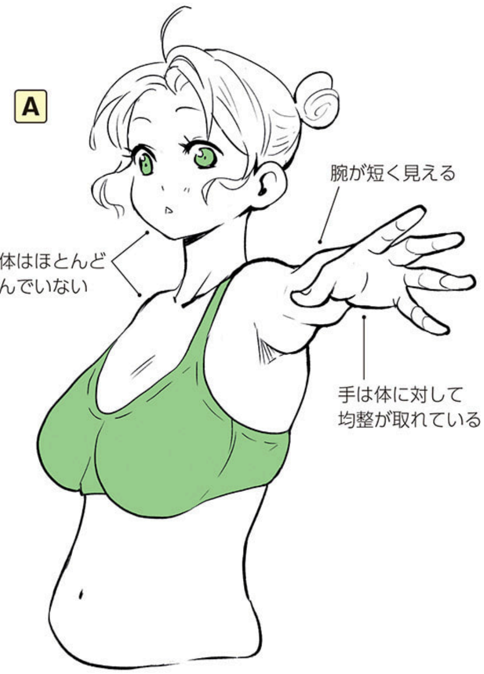


手のひらを下に向けると、腕の傾きが変わります。腕の起伏も変化します。

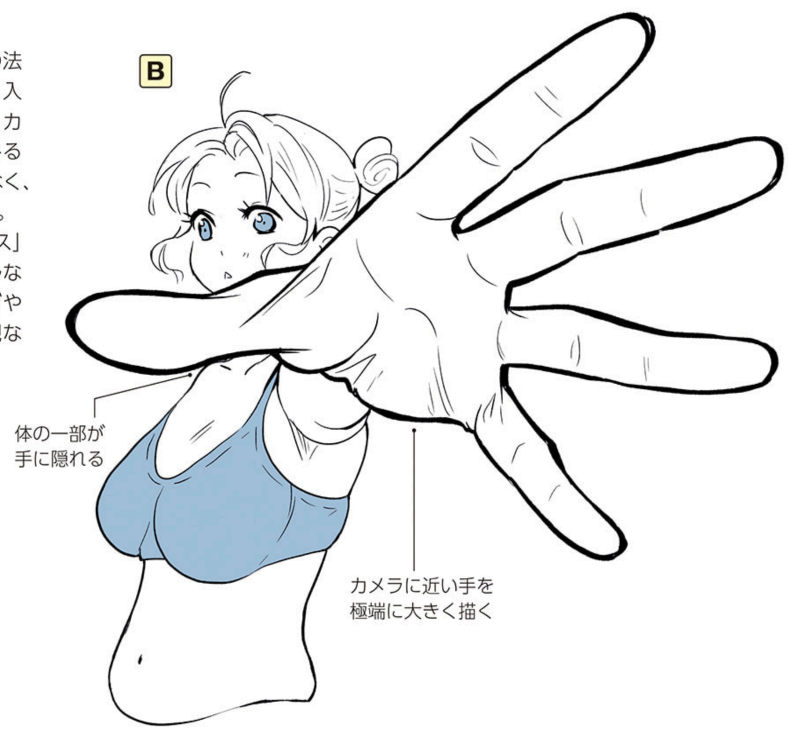


オーバーパースの表現

Aは望遠レンズで撮影したような描写。腕の長さが短縮されて見えています。ゆがみが少なく整った印象で、迫力を出したい場面にはあまり向きません。しかし、P148の広角レンズのような描写にすると、顔や体が大きくゆがんでしまいます。顔や体をゆがませたくないけれど、迫力を出したいときはどうすればいいでしょうか。



「近くは大きく、遠くは小さく」の法則のうち、「近くは大きく」を取り入れてみましょう（B）。つまり、カメラに近い手を大きく描写してみるのです。顔や体をゆがませることなく、インパクトのある絵になりました。これは「オーバーパース」や「嘘パース」と呼ばれる強調表現です。リアルな遠近法とは異なりますが、マンガやイラストではよく用いられる表現なのでぜひ活用してみましょう。



Lesson 6

キャラの服装とシワの描写





紙からフィルム、レザーから布まで、やわらかな素材にはシワが表れます。素材の厚み、伸縮性、重さ、その他の性質に応じてシワの数や大きさは変わります。

ここではキャラクターの服装と、そこにできるシワの描き方について解説します。シワの描写は着衣のキャラをリアルに表現するうえで欠かせません。ここで紹介するシワ描写の基本を頭に入れておけば、実在の着衣モデルを観察できないときでも、想像でシワを描くことができるでしょう。

服の形状をとらえて描く

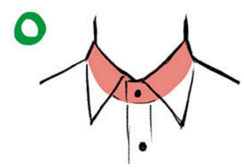
　ふだん何気なく着ている服をいざ描いてみようとすると、意外とディテールを覚えていないものです。シャツやトレーナー、パーカーはどういう形をしているか。動きに合わせてどう形が変化するか。ひとつずつ確かめていきましょう。

シャツのえりの形状

シャツの形状で注意したいのは、特にえりの部分。シャツのえりまわりは真っすぐにはならず、首のカーブに沿います。男性のシャツは、右の身ごろに左の身ごろを重ねてボタンで留める「右前」が一般的です。逆に、女性のシャツは左の身ごろに右の身ごろを重ねてボタンで留める「左前」が一般的です。









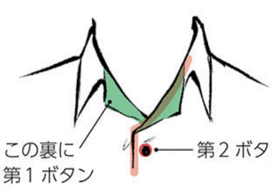
男性のシャツはこちらが
上に重なる（右前）



ネクタイを着けた場合

第1ボタンまで留めると窮屈に感じる場合は、ボタンを外します。この場合、ボタンを外した部分がめくれてえりまわりの形が変わります。





この裏に
第1ボタン

第2ボタン



バリエーション
（めくれ具合が少ない場合）

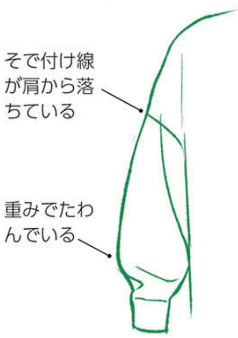
パーカーのフードの描写

パーカーはフード付きのものが多く見られます。フードは頭を覆う大きさの布でできているので、かぶらないでいるときは首の後ろでたわみます。生地の外側が見える部分と内側が見える部分が段になった形状をとらえて描きましょう。

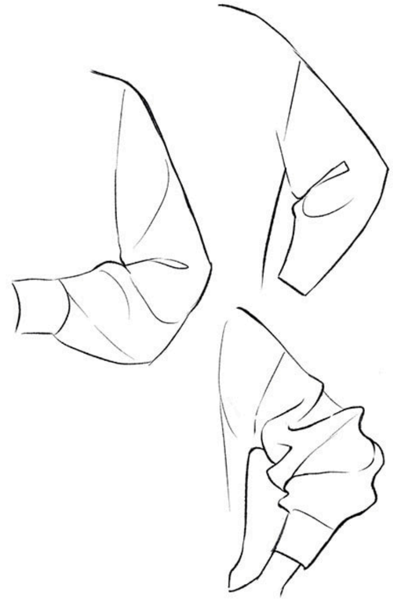


ゆったりしたセーターの形状

やわらかいニットでできたセーターは、ゆったりとした生地が重力に引っ張られ、下にふくれたようなシルエットになります。そで付け線（身ごろとそでの生地を縫い合わせている部分）が肩から落ちることも多いです。



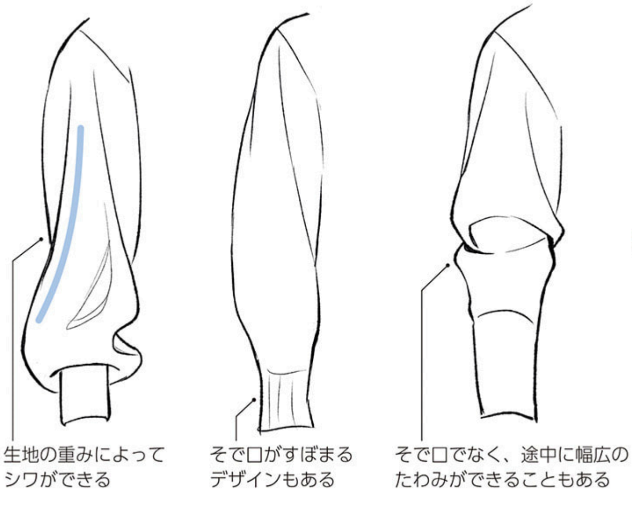




そでの形状のバリエーション。そでが長いと、生地があまってたわんだシワができやすくなります。厚めでやわらかい生地なので、とがったシワはあまり出ません。

素材によるシワの違い

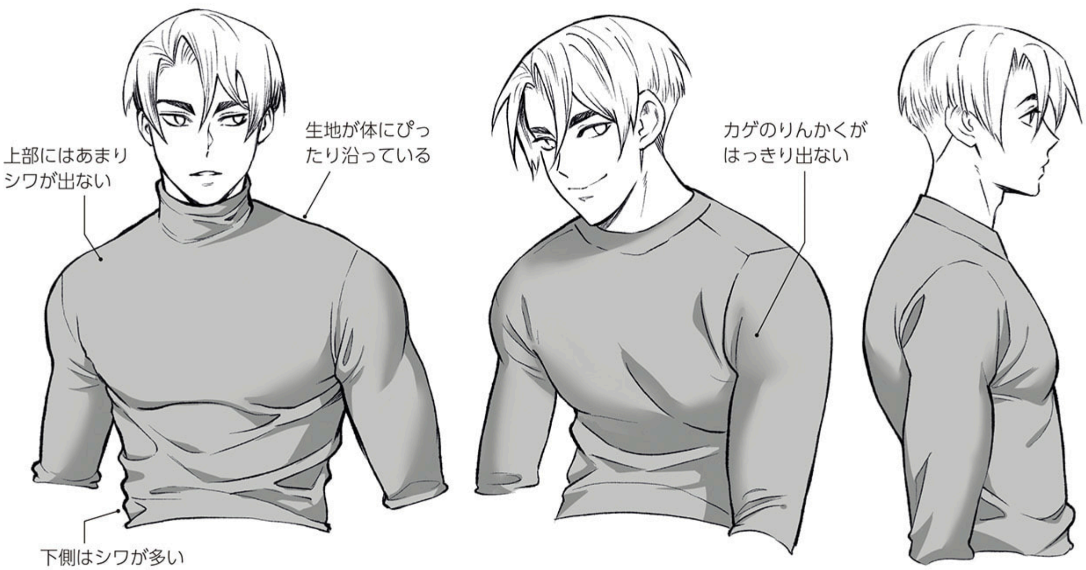
やわらかな布地の場合、ゆとりあるサイズだと生地が重みで下がってたわみます。生地のあまり部分が少ないとシワは少なめになります。厚めの素材では、そで口で生地がたわむのではなく、途中で幅広のたわみになることもあります。

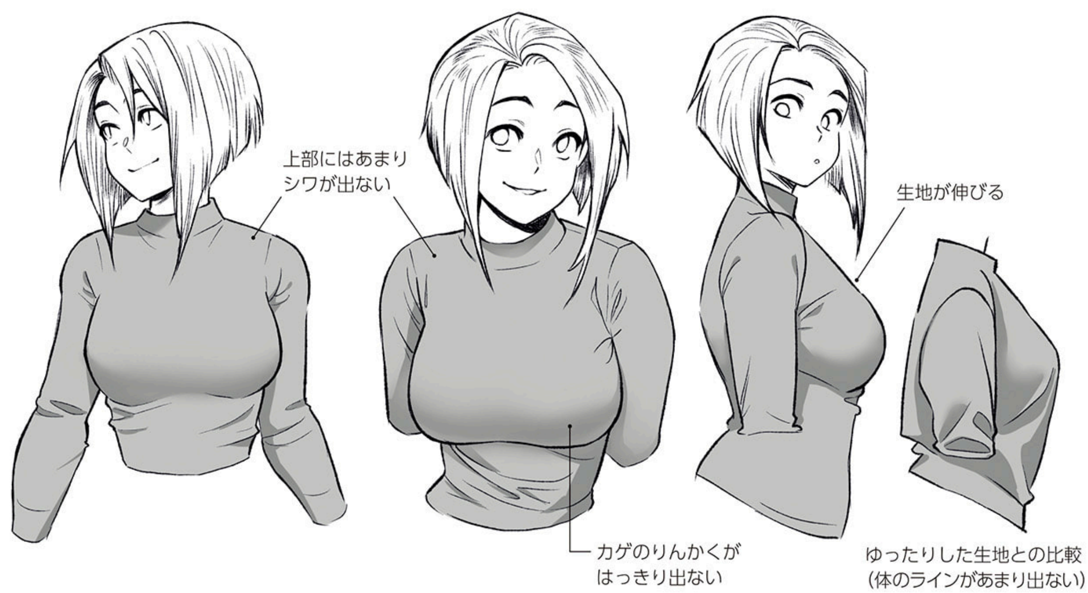




タイトフィットのセーター

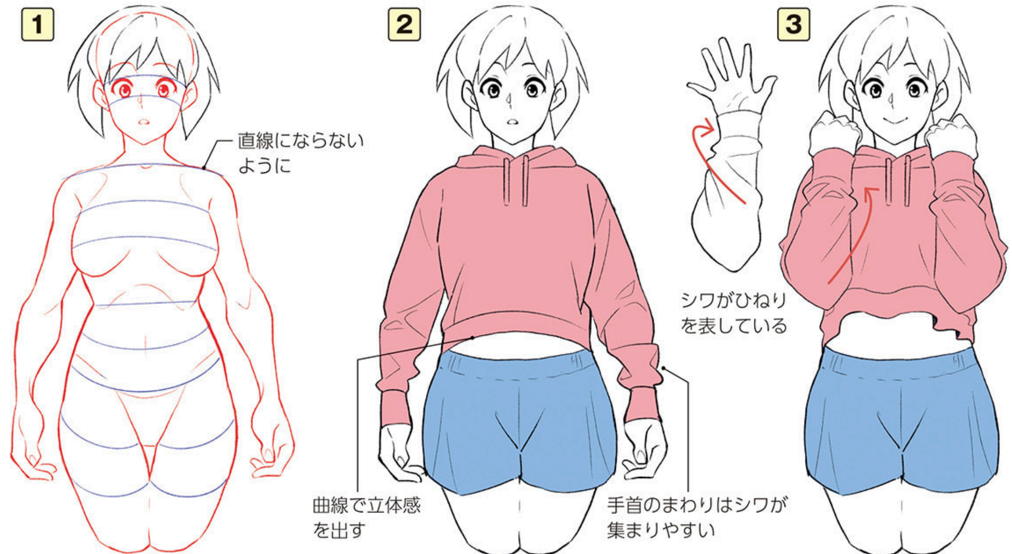
タイトな服は体にぴったりと沿うので、体のラインが出やすくなります。
生地があまった部分では細かなシワがたくさん出やすくなります。



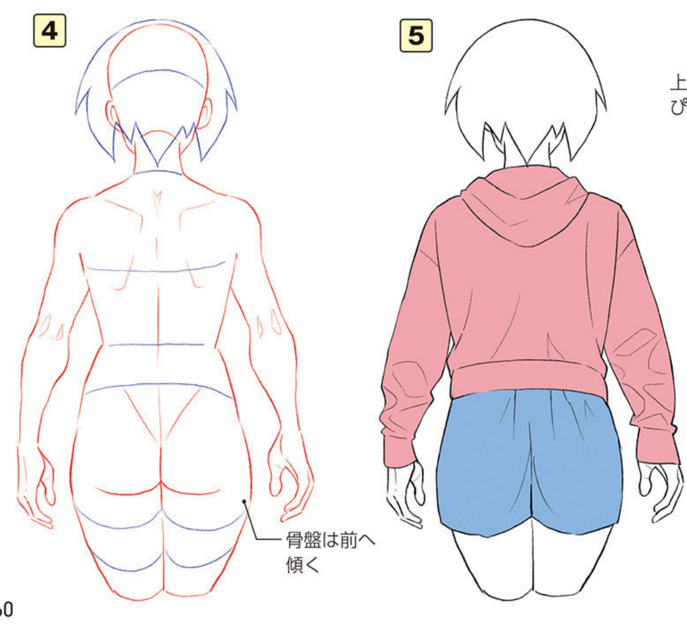


動きによる服の形の変化

服の形やシワは動きによって変化します。2はパーカーを着て腕を下ろしたところ。生地がたわみ、おもにそで口にシワができています。
ここから3のように腕を持ち上げると、生地がねじれて前腕部分にシワができます。

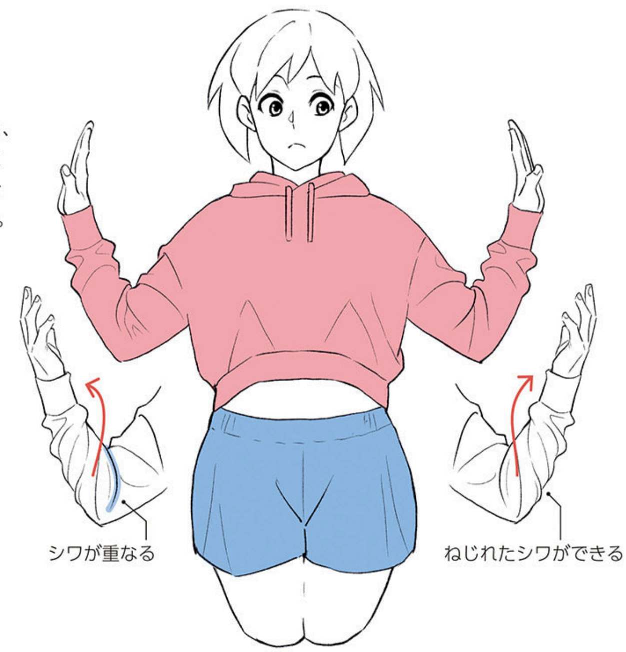


こちらは後ろ姿。腕を下ろした5では身ごろのシワが少ないですが、6のように腕を上げると引っ張る力が働いてシワができます。生地が持ち上がり、すその形が変わります。





手のひらを外側に向けて腕を曲げると、ひじの内側にシワができます。ここから手のひらを内側に向けると、そでの生地がねじれてシワができます。

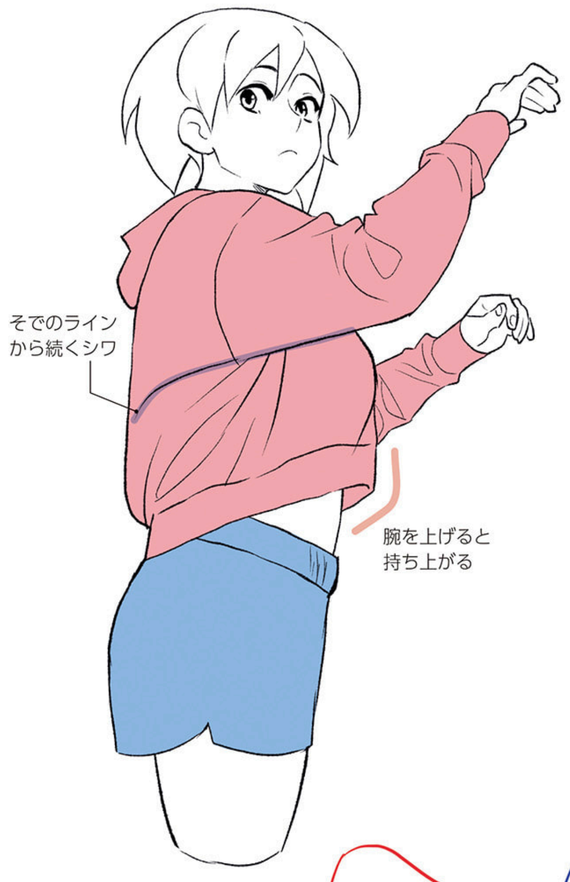


横から見たところ。ゆったりとした服は体のラインが出にくく、バストトップから腹部にかけてぴったりくっつくことはありません。バストトップから下がるようなシルエットになります。
腕を後ろに動かすと、肩から身ごろにかけての生地が引っ張られます。そで口の生地はあまり引っ張られません。




リアルなシワの描写

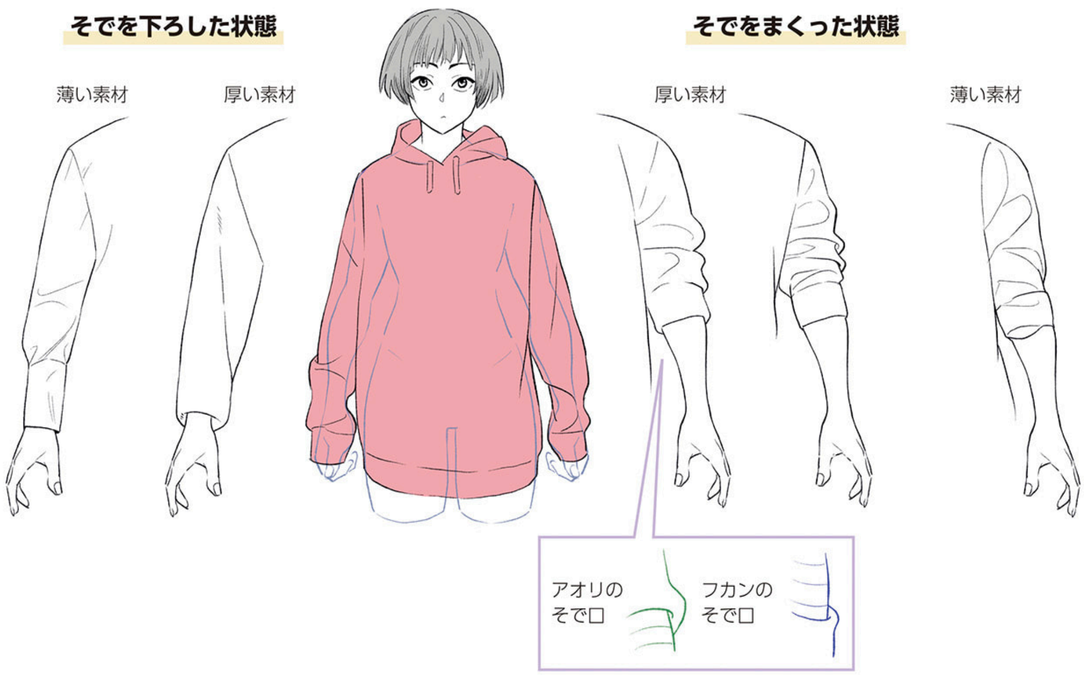
リアリティのあるシワを再現するには、シワの起点を見つけるとよいでしょう。体の動きによって服の生地が引っ張られ、シワが生まれるポイントのことです。例えば、パーカーを着て両腕を高く上げると、生地が強く引っ張られてシワが生まれます。このとき、鎖骨の上あたりを起点として、下に流れるようなシワが生まれます。



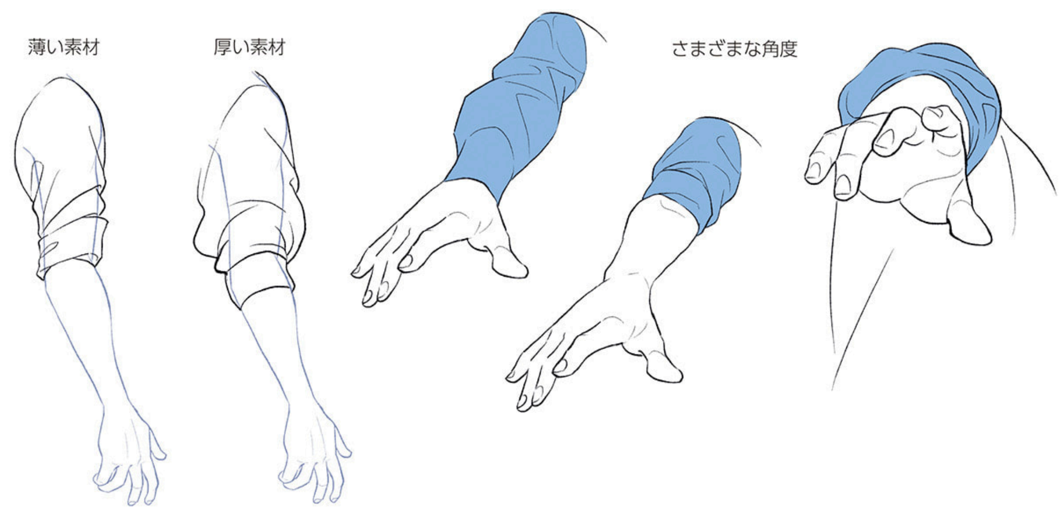




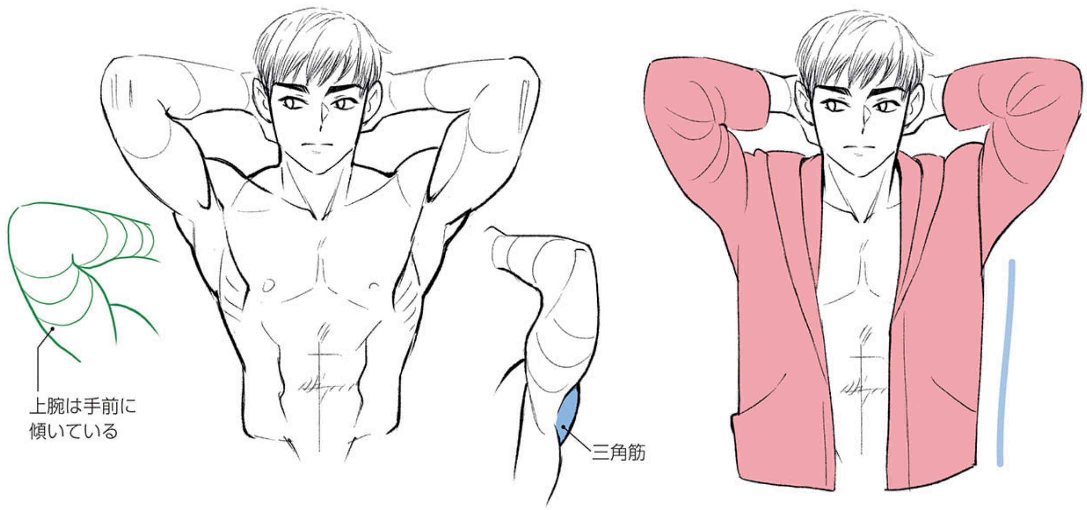
体ではなく、服そのものを動かすことで現れるシワもあります。代表的なものがそでまくりです。そでをまくると、あまった生地がたわんで細かいシワができます。



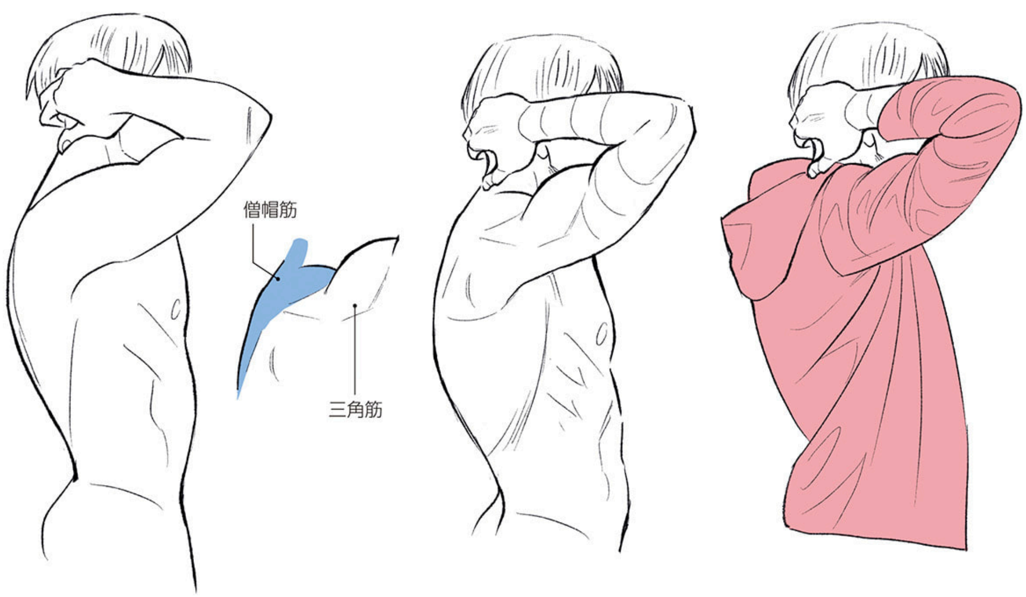
そでまくりバリエーション



腕を円柱に見立てると、シワの流れをつかんで描きやすくなります。例えば後頭部に手をやるポーズでは、ひじがやや前に出ます。上腕を円柱に見立てて、円柱の周囲を包むようなカーブでシワを表現してみましょう。



横から見たところ。腕を円柱に見立て、その向きをきちんと把握できていれば、円柱の周囲に沿うようなシワを描くことができます。実際の服を詳しく観察できない場合でも、想像でシワを描くことができるようになります。



さまざまな服やシワの描写

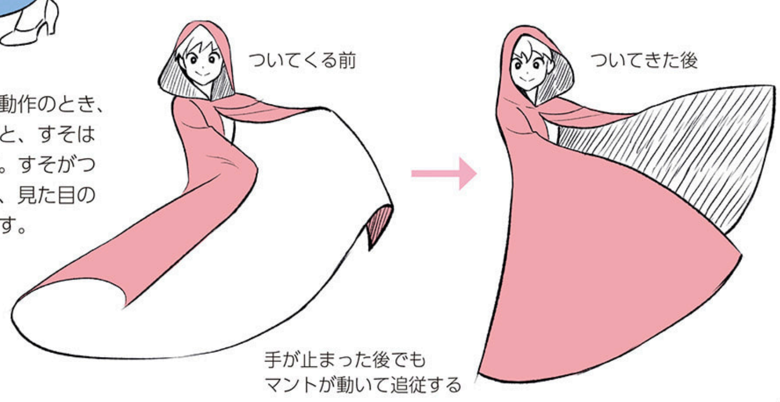
肩がかっちりしているジャケットは、腕を動かしたとき、肩の下にシワが出やすくなります。手を腰に当てている場合、上腕は奥に向かい、前腕は手前に向かうことが多いものです。それをふまえてシワの形状を描きましょう。



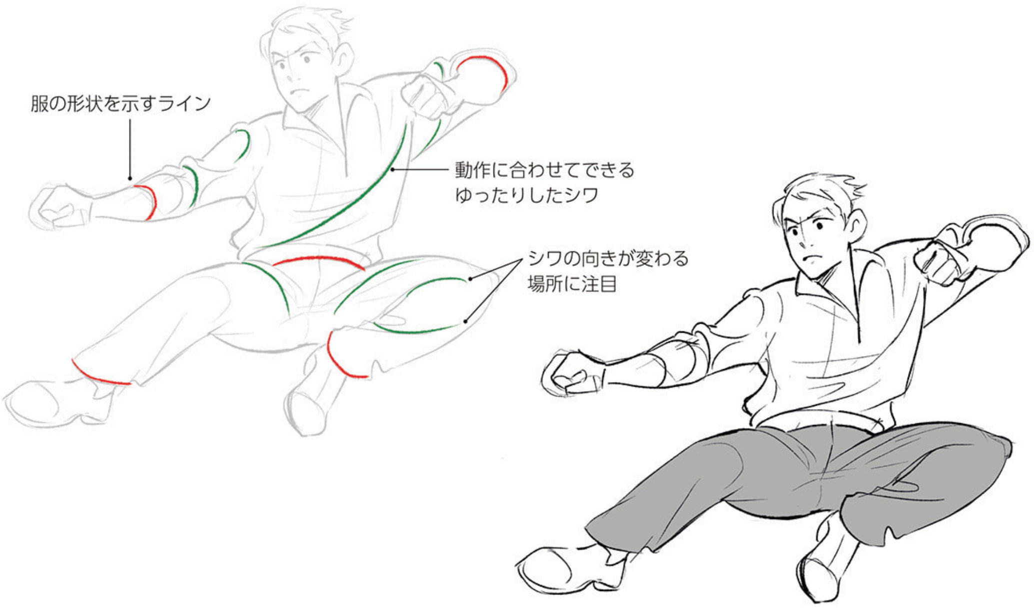


ダンスなど連続した動作のとき、フォロースルー（P128参照）によって服はあとからついてきます。例えば脚を下ろす動作のとき、パンツのすその生地が動きに追いついているとゆっくりとした動きの印象。パンツのすそが動きに追い付かず舞い上がっていると、速い動きの印象です。

マントをひるがえす動作のとき、手でマントを動かすと、すそは遅れてついてきます。すそがついてくる前と後では、見た目の形が大きく異なります。



アクションシーンのシワ描写。腕を引く動きに合わせて、身ごろに大きなシワが現れます。
円柱に見立てた腕に沿うシワも忘れずに描き入れましょう（P164 参照）。



後ろから見た図。シャツの身ごろの一方が引き伸ばされ、
反対側は逆に生地がたわんで波形のシワができます。



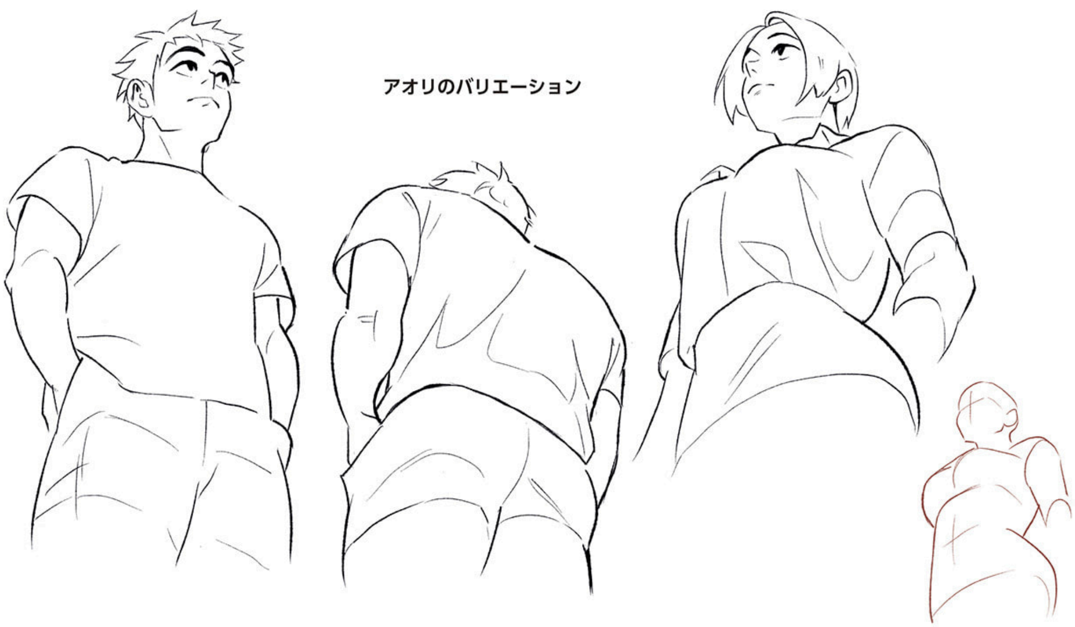
服の形やシワを、異なるアングルで見比べてみましょう。体の立体感を箱や円柱でとらえれば、アングルが変わってもシワの向きを考えて描くことができるようになります。
描写に迷ったら、ネガティブスペース（描く対象の外側、空白部分）にできる形をよく観察するとよいでしょう。たとえばアオリのアングルでは、フカンよりも首のラインが見えやすいことに気付くはずです。

標準アングル



アオリ





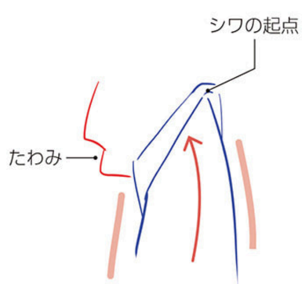
服を着る&脱ぐシーン

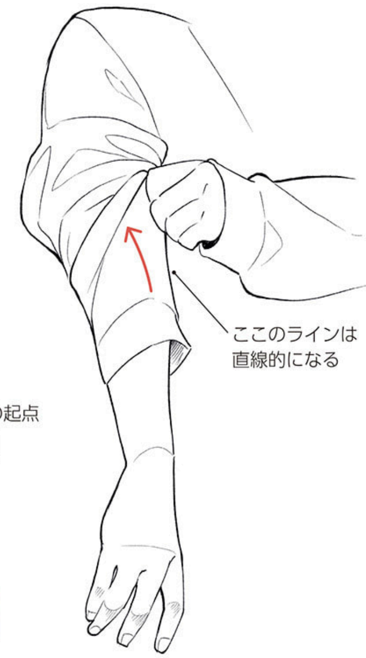
服を着たり脱いだりするようすを描くには、シワのしくみはもちろん、生地の伸び縮みについても考える必要があります。着脱で服を引っ張るとき、生地が伸びてシワがなくなる部分と、たわんでシワになる部分が両方できます。

着脱時のシワ

そでを引き上げると、つかんだ部分を起点にしてたくさんのシワができます。引っ張り上げられた下の部分は、たわみがなく直線的になります。

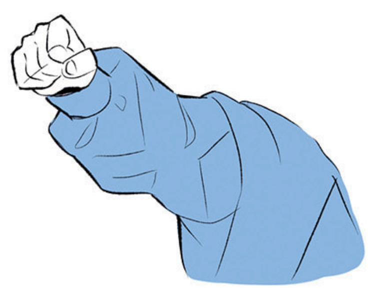






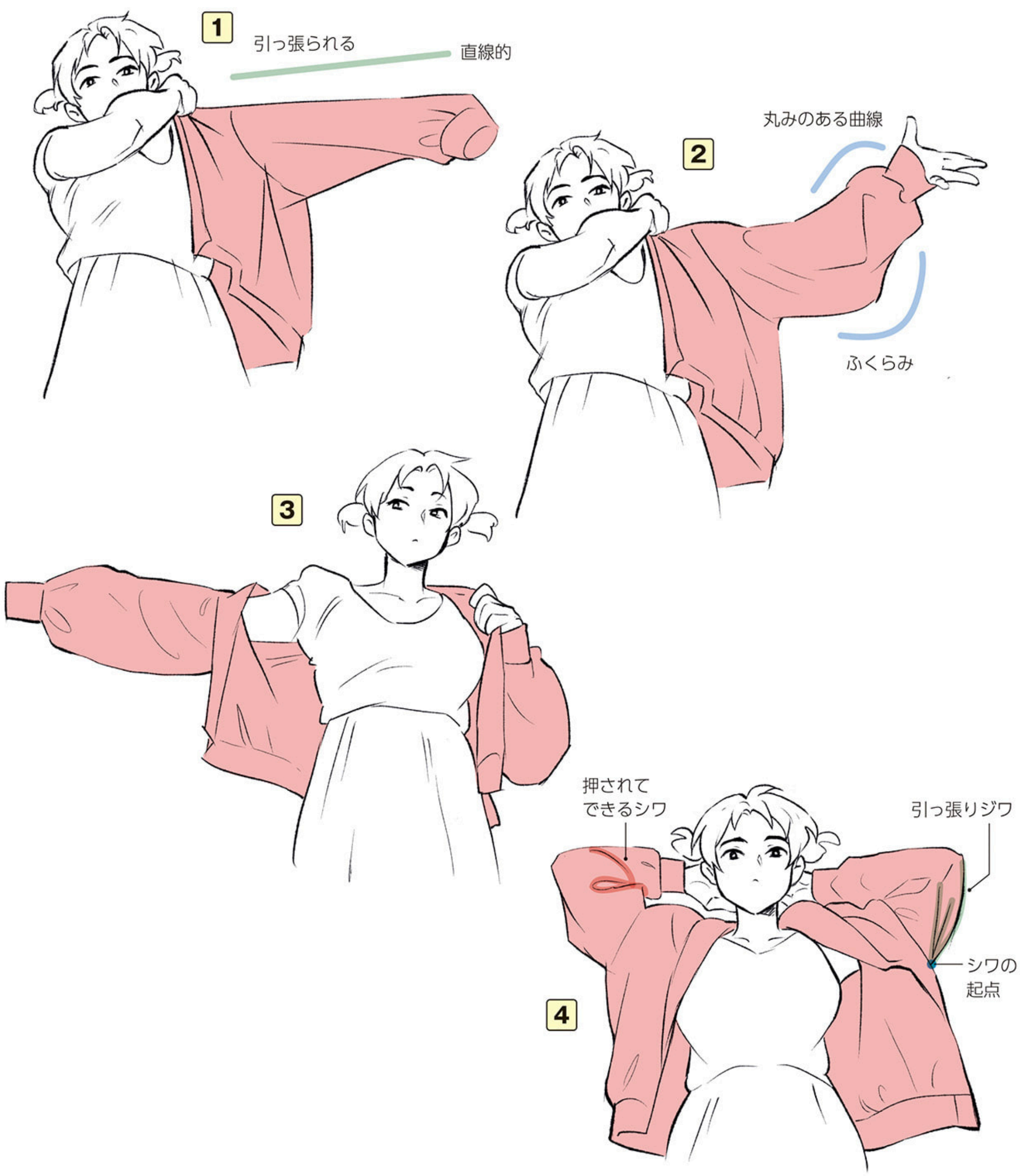
腕を曲げたときにはひじの内側にたわみジワができやすくなり、腕を伸ばしているときには円柱状の腕に沿ったシワができやすくなります。服の着脱では、腕を曲げたり伸ばしたりといった動作が生まれるので、どちらのシワも頭に入れておく必要があります。





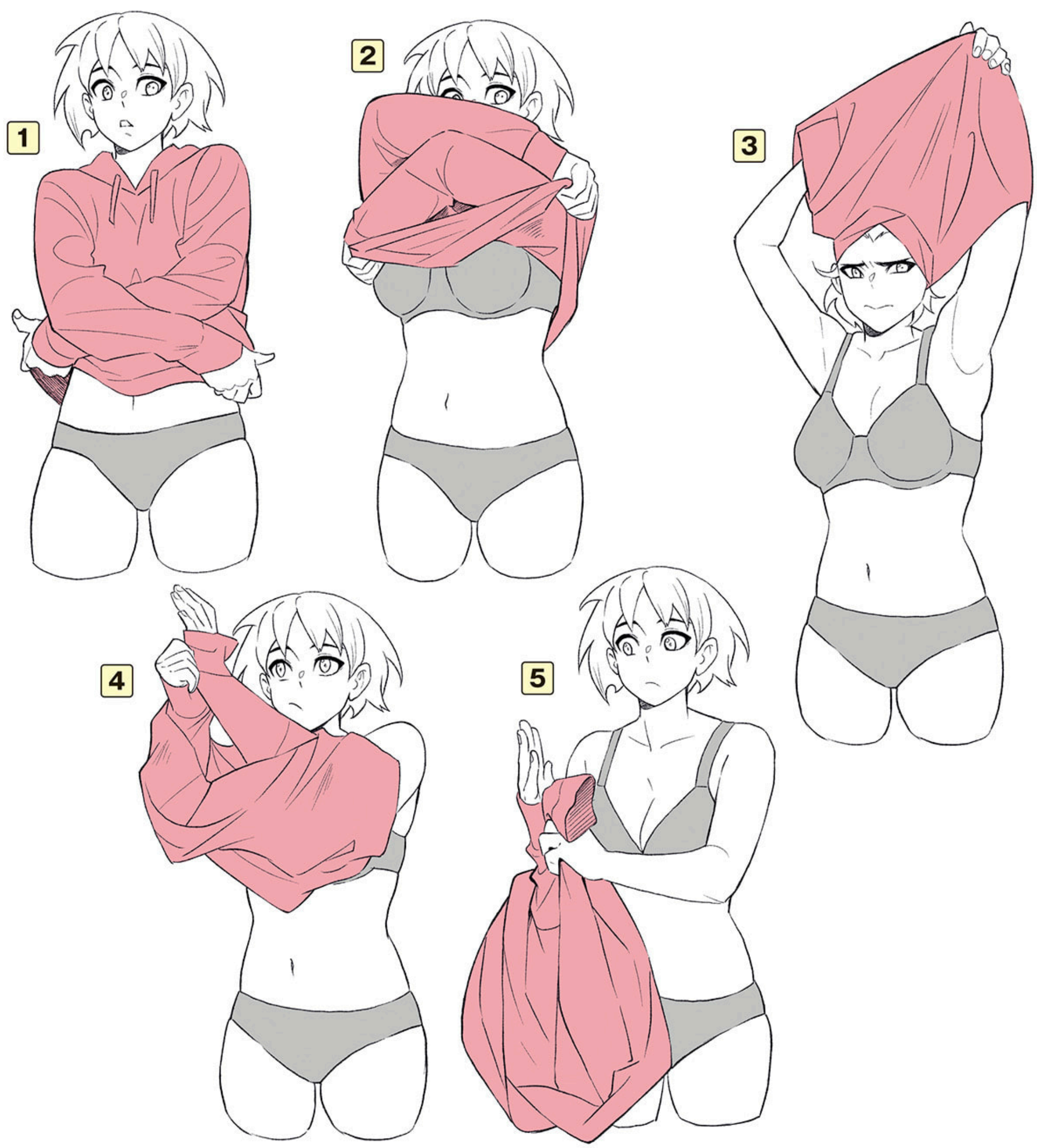
ジャケットをはおる

そでを通すために生地を引っ張るとき、そでのラインは真っすぐになります（1）。そでを通した後は、生地のゆとりが丸みのある曲線を作ります（2）。もう一方にもそでを通して頭に手をやると、ひじの内側の生地が押されてたわんだシワができます。身ごろとそでのつなぎ目を起点に、引っ張りジワも生まれます（4）。



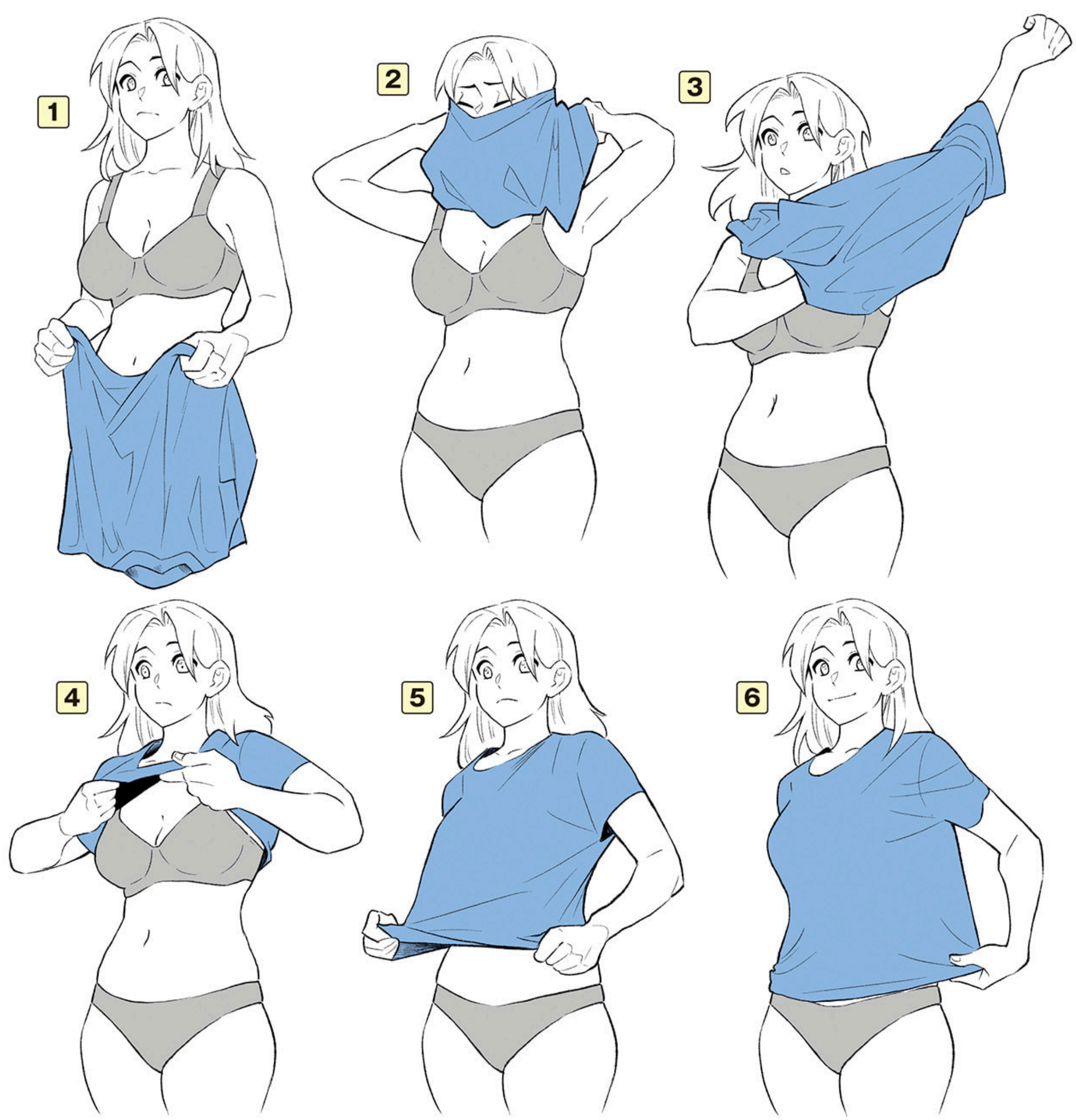
パーカーを脱ぐ

手をクロスしてすそを持ち上げると、すその生地が左右に引っ張られてシワができます。この際、シワの起点は両手のつかんだ部分です（2）。
さらに上に持ち上げて頭を通そうとすると、パーカーが頭に引っかかった部分と引っ張り上げる手の間にシワが生まれます。この場合もシワの起点は手のつかんだ部分です（3）。脱ぎ終わると、重みで下に垂れ下がります（5）。



シャツを着る

服を着るときは逆の動きになります。最初に手（シワの起点）が服をつかみ、服は重力によって垂れ下がります（1）。えりぐりから頭を入れるときは、服が重なるため、少し押しつぶされたように見えます（2）。両方のそでに腕を通し、すそを引っ張り降ろすと、再び手がシワの起点となります（5、6）。

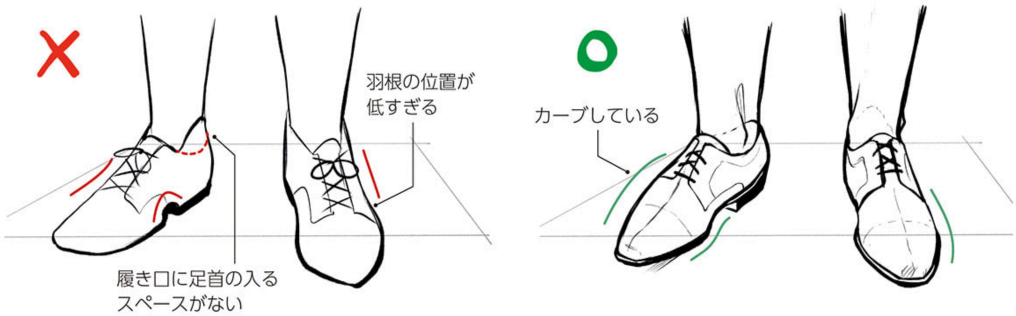


靴の形をとらえて描く

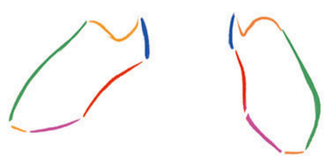
キャラクターの服装を描くときは、足もとまでかっこよく決めたいですね。靴の形状と立体感をとらえて、きちんと地面に接地しているようすを描いてみましょう。

ビジネスシューズの描写

ビジネスシーンでよく見られる革製の靴です。履き口や甲の形をよく観察して描きましょう。

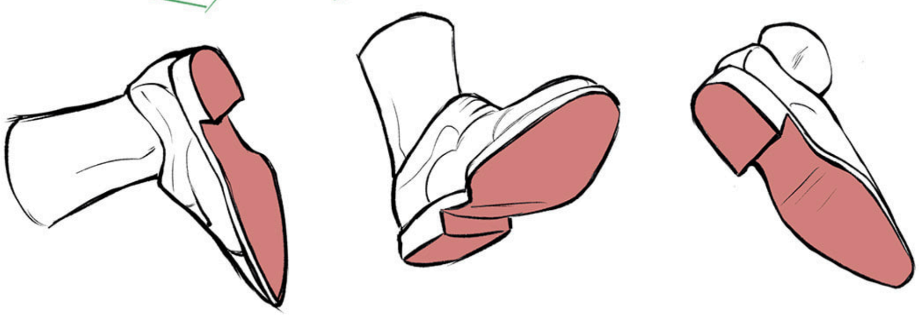


立ち姿の足もとは、靴のシルエットが左右対称にならないほうが自然です。



靴の甲に中心線を引くと、パースが適切であるかつかみやすくなります。靴の裏が見える角度にもチャレンジしてみましょう。

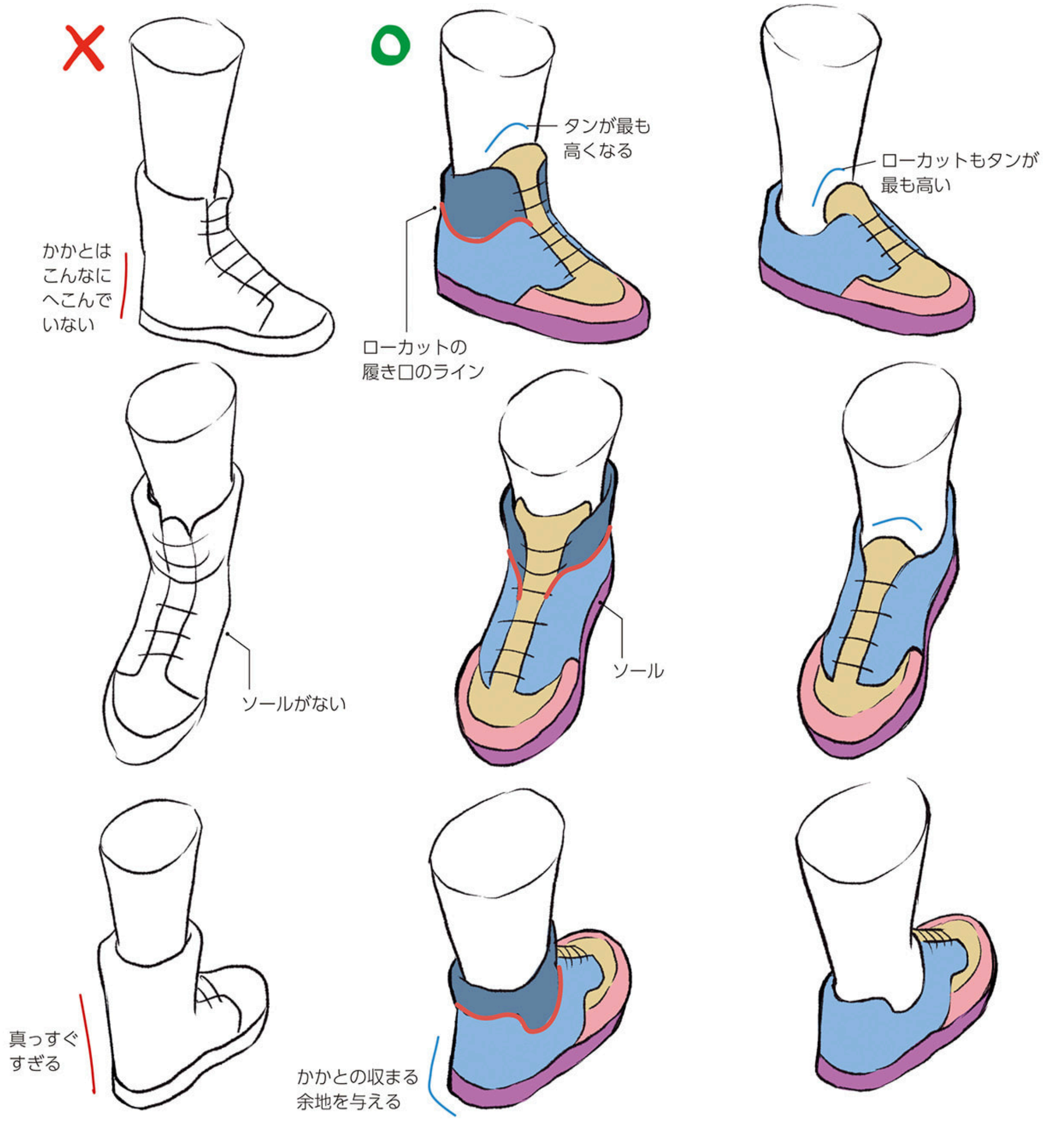




スニーカーの描写

くるぶしまで覆うハイカットのスニーカーと、ローカットのスニーカーを描いてみましょう。かかとを覆うような後部の形、履き口の曲線、最も高く出っ張っているタン(ベロ)の形などをよく観察するとよいでしょう。

ハイカットスニーカー　　　**ローカットスニーカー**





Character Illustration Drawing

Lesson 7

キャラが活きる色塗りテクニック



最後のレッスンでは、キャラを魅力的に見せる色塗りテクニックについて解説します。キャラの色を塗るとき、どんな色を選べばいいか悩んでしまうことってありますね。「色相」と「配色」の基本を学べば、どんな色を組み合わせると見栄えのする絵になるのかがつかみやすくなります。
キャラに陰影をつけるための「明度」の知識や、デジタルツールのレイヤー機能を使った陰影描写についても解説します。ここまで学んできたことを活かして、素敵なキャラクターイラストを完成させましょう！

色彩の基本原則と色塗りのコツ

色彩の重要な要素「色相」と「明度」。これについて学ぶことは、キャラの配色を決めたり、陰影の塗りを加えたりするときに大いに役立ちます。基本法則を学び、実際にキャラの色塗りに活かしてみましょう。

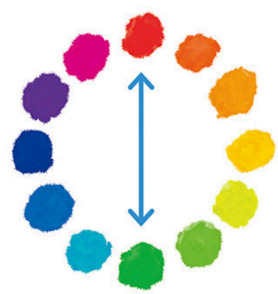
色相と配色

色味の違いのことを「色相」と呼びます。色相を円状に並べた図を「色相環」と呼びます。色相環を使いこなすと、調和のとれた配色を考えることができます。これが「カラーハーモニー」です。
カラーハーモニーにはいくつかの種類があります。ここでは色相を12色に分けた色相環を使って、代表的なものを見ていきましょう。

カラーハーモニーの例



類似色相配色
隣り合う3色を組み合わせた配色。まとまりある印象です。



補色色相配色
正反対の位置にある色（補色）を組み合わせた配色。強いインパクトがあります。



三角配色
三角形を描く位置にある色を組み合わせた配色。メリハリのある印象です。



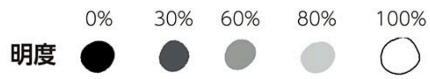
分裂補色配色
正反対の位置にある色（補色）の両隣の色を組み合わせた配色です。



テトラード配色
正方形を描く位置にある色を組み合わせた配色です。

明度

「色相」とともに、「明度」も配色の重要な要素です。明度とは、色の明るさの度合いのこと。明るい色と暗い色を組み合わせてキャラクターの色を塗ると、コントラストが高くメリハリのある印象になります。明るい色中心で色を塗ったり、暗い色中心で色を塗ったりするとコントラストが低い落ち着いた印象になります。



コントラストが高い



異なる色相を組み合わせた例



コントラストが低い

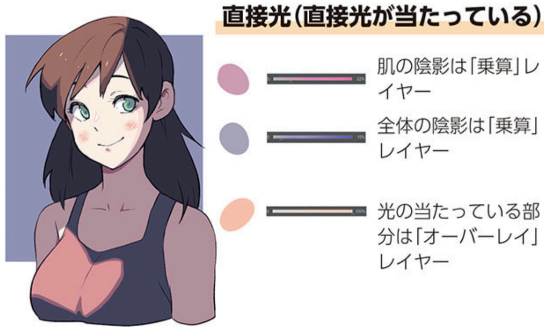


デジタル彩色の工程

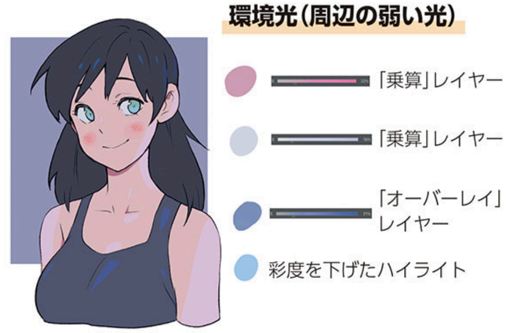
「髪は黒で、肌は薄いベージュで、瞳はグリーンで……」と、まずはキャラクターの設定を決めて基本となる色(ベースカラー)を塗ります。そこに光が当たっている表現や、カゲができている表現を加えていきましょう。
デジタルで色を塗る場合、「レイヤーモード」を使うと便利です。例えばレイヤーモードの「乗算」は、下の色と上の色を掛け合わせる機能で、ベースカラーによくなじむカゲの表現ができます。光が当たっている部分にはレイヤーモードの「オーバーレイ」が便利です。



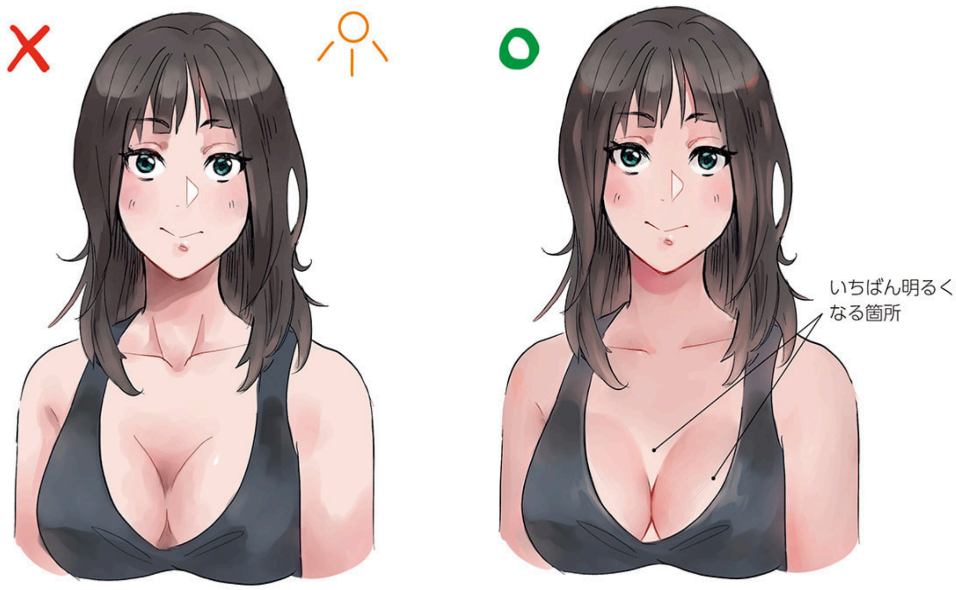
直接光(直接光が当たっている)



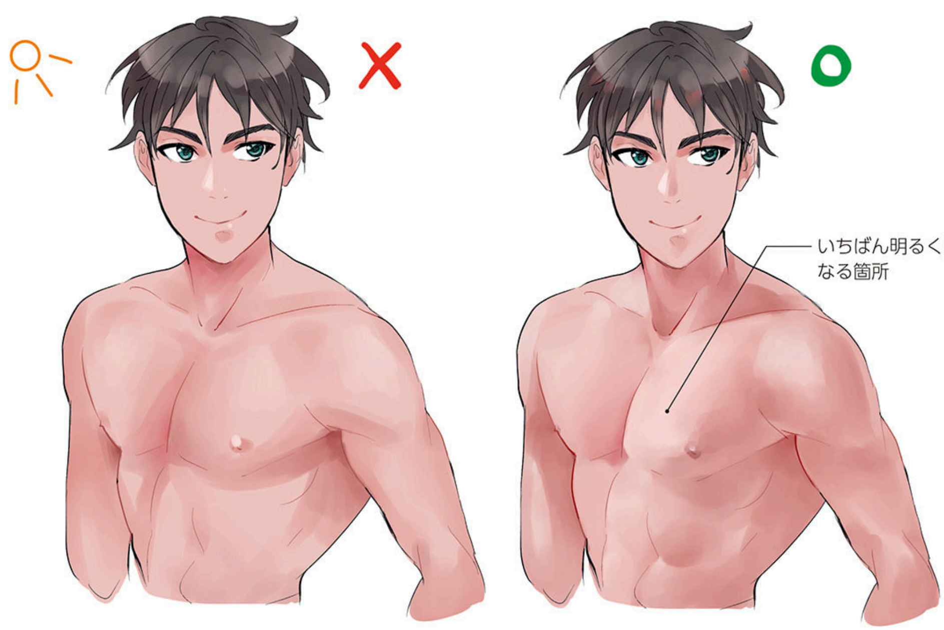
環境光(周辺の弱い光)



カゲができる場所や、光が当たって明るくなる場所は光源(ライト)の位置によって変わります。奥まった部分をなんとなく暗く塗るだけだと、立体感ある表現にはなりません。
明るくなる部分と暗くなる部分は「面」によって切り替わります。右の例では、胸の谷間と胸のふくらみで面が異なるため、そこを境界に明度を変えて塗ることで立体的なバストを表現できます。

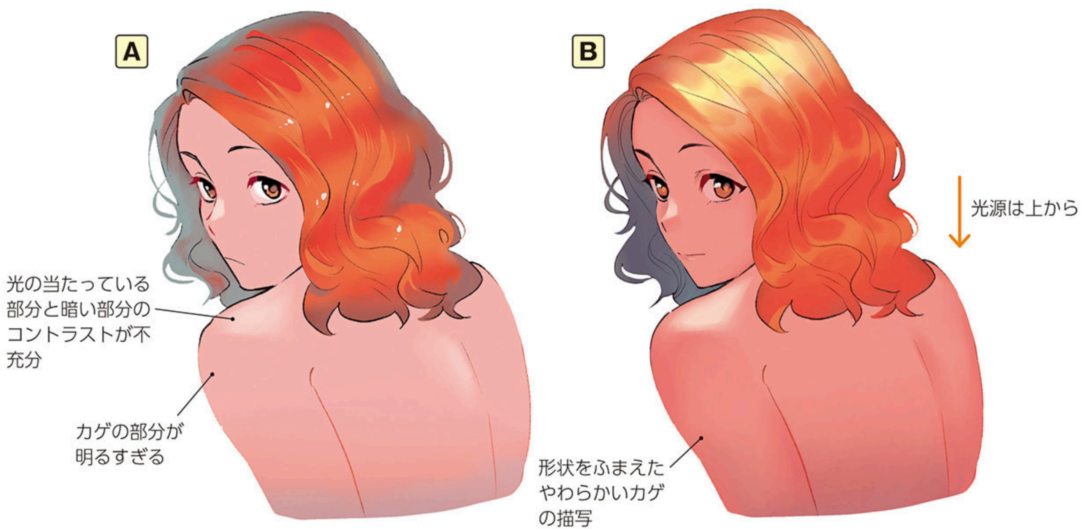


こちらの例では、斜め上に光源があります。そのため胸板に明るくなる部分ができます。「どこに光源があるか」「その場合、どこが明るくなるか」を考えて光とカゲのメリハリをつけましょう。

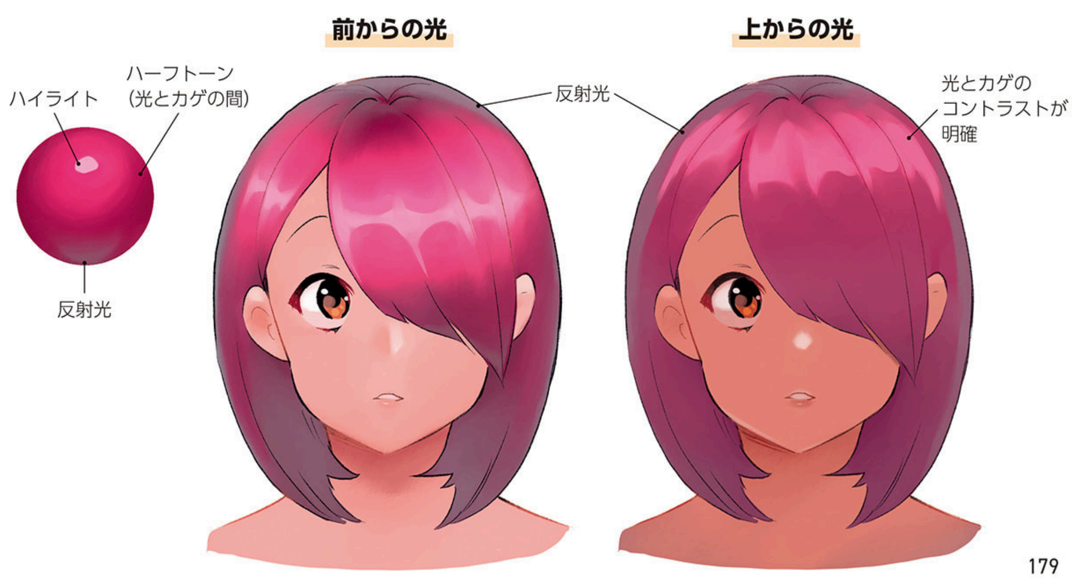


キャラクターが映える塗りのコツ

色彩と明度の基本をふまえたうえで、キャラクターが映える塗りについて考えましょう。Aはなんとなくで塗り進めた例。メリハリが少なくてちょっと平坦な印象ですね。
Bでは美しい髪の光沢を表現するために、ハイライトを加えてみました。体は立体感がわかるようにカゲを加えますが、肌のやわらかさが伝わるようにソフトな陰影描写でまとめました。表現したいものを考えた上で、光やカゲの描写を加えて仕上げましょう。



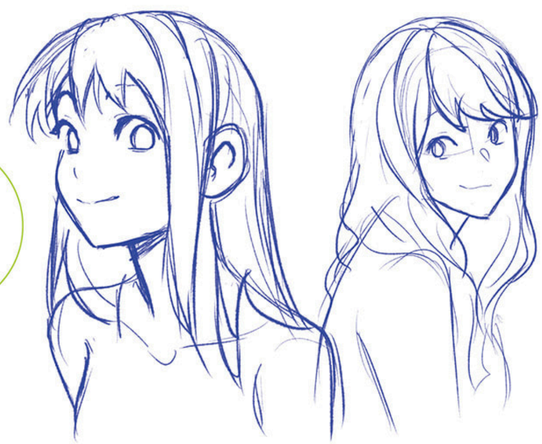
光源がどこにあるかによって、光の当たる場所、カゲになる場所は変わります。また、直接当たる光と別に、周辺にある物体に反射して当たる「反射光」という光もあります。この描写を加えると、さらにリアルで魅力ある表現が生まれます。



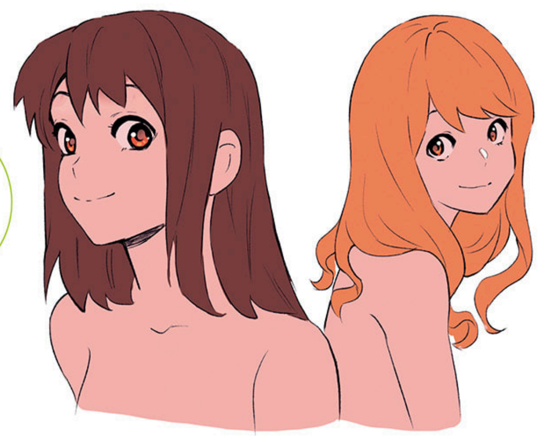
彩色のステップを見てみましょう。まずはベースカラーを塗り、光源の位置を決めてやわらかい陰影を加えます。そのうえで、よりカゲになる部分、より光が強く当たる部分に塗りを加えてメリハリをつけ、反射光の描写をプラス。髪の流れのタッチを加えて完成です。

色を塗るときは、このように「全体の大まかな色と明暗」→「細部の描写」という順番で、全体のバランスを見ながら仕上げていきましょう。

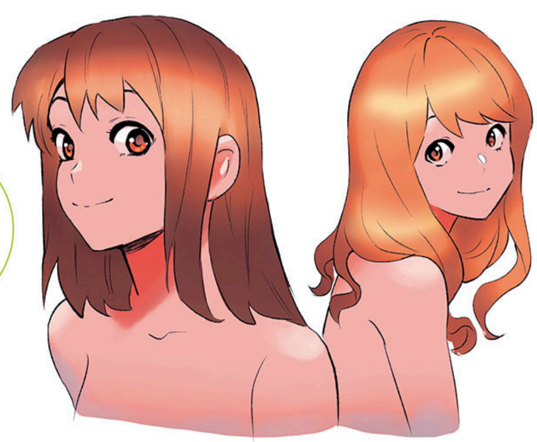
スケッチ

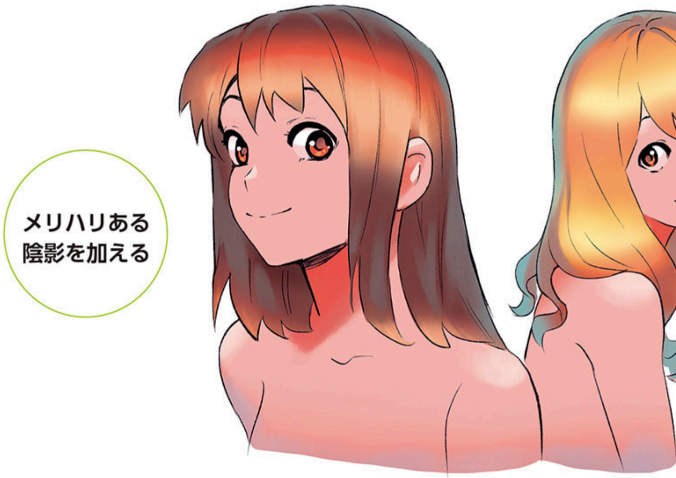


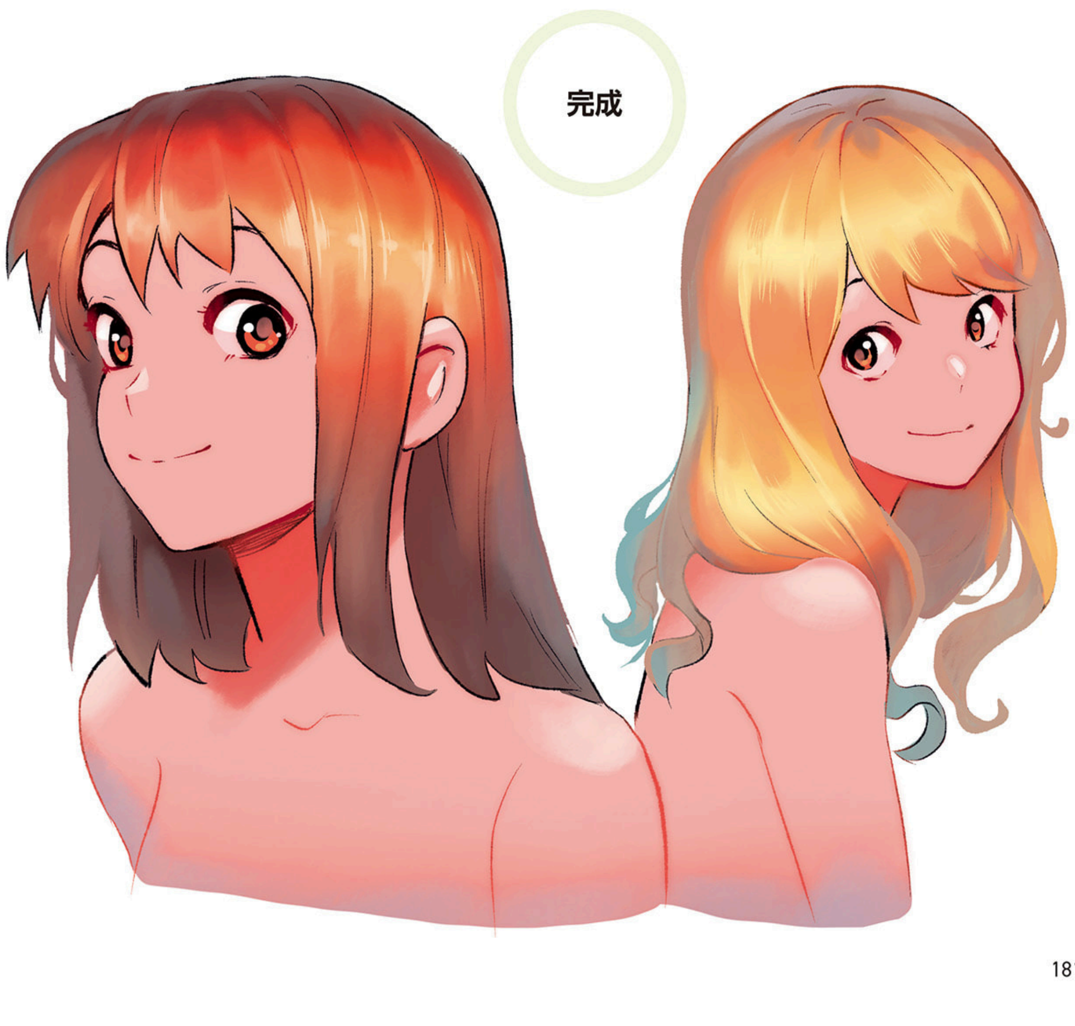
ベースカラー



やわらかな陰影をつける




メリハリある
陰影を加える


完成

あとがき Miyuliのメッセージ

『Miyuliのキャラクターイラスト講座 キャラの魅力をワンランクUPさせるテクニック』を手に取っていただき、ありがとうございます！

日本での刊行は、『Miyuliのイラスト上達TIPS　キャラクターイラストのための人物デッサン』に続いて2冊目となります。イラストを描くときに役立つアドバイスをこうしてまたお届けできるのをうれしく思います。私の創作プロセスをちょっとのぞいてもらうことで得られるヒントもあるのではないでしょうか。私のアドバイスに説明文をつけ、書籍化してくれたKudos社に深く感謝いたします。

本を生み出すのはすばらしい旅でした。この勢いでみんなで成長し続けましょう！

著者プロフィール Miyuli

ヨーロッパを拠点にイラストレーター、コミックアーティストとして活躍。アニメーションで学士号を取得後、フリーランスのコミックアーティストに。現在はオリジナルウェブトゥーン作品『Morgana and Oz』を手掛けている。また、クリエイター支援プラットフォーム「Patreon」にて毎週イラストの描き方のコツを紹介中。

HP：https://www.miyuliart.com
Instagram：@miyuliart
X（旧Twitter）：@miyuliart
Patreon：https://www.patreon.com/miyuli



参考文献

- A・ルーミス著　北村孝一訳『やさしい人物画』マール社(1976年)
- A・ルーミス著　『やさしい顔と手の描き方』マール社(1977年)
- ジョセフ・シェパード著　榊原直樹訳『シェパードの人体ポーズと美術解剖学』マール社(2017年)
- ベティ・エドワーズ著　野中邦子訳『決定版　脳の右側で描け』河出書房新社(2013年)

- 8FISH, Making Faces: Drawing Expressions For Comics And Cartoons, Impact, 2008.
- BARBER B., Drawing Anatomy. A practical course for artists, Arcturus, 2011.
- BARTON C., "How to Draw Comics", HTDC Team, 2023, www.howtodrawcomics.net.
- BRIDGMAN G.B., Constructive Anatomy, Dove Pubns, 2000.
- BRINE K.G., The Art of Drawing Folds, Routledge, 2014.
- CIVARDI G., Drawing Human Anatomy, Bounty Books, 2010.
- EKMAN P., An Argument For Basic Emotions, Cognition And Emotion, 6, 169-200, 1992.
- ELLIOTT E.A., JACOBS A.M., Facial expressions, emotions, and sign languages, Frontiers in Psychology, March 2013.
- HARVEY J.E., Mastering Muay Thai Kick-Boxing, Tuttle Publishing, 2009.
- HATTON R.G., Figure Drawing and Composition, Chapman and Hall, 1895.
- HOGARTH B., Drawing Dynamic Hands, Watson-Guptill Pubns, 1977.
- LASSETER J., Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation, Pixar,1987.
- LEMPERLE G., A classification of facial wrinkles, Plastic and Reconstructive Surgery, 108, p 1733-1734, November 2001.
- MELLEM J., Sketching People. Life drawing basics, David & Charles, 2009.
- O'CONNOR D., "Angry Animator", Angry Animator, 2023, www.angryanimator.com.
- ROCKMAN D.A., The Art of Teaching Art, Oxford University Press, 2000.
- STANCHFIELD W., L. BRODIE, Gesture Drawing for Animation, 2020.
- TILLMAN B., Creative Character Design, Focal Press, 2011.
- VANDERPOEL J.H., The Human Figure, The Inland Printer Company, 1923.
- VARIOUS AUTHORS, The Character Designer, 21 Draw, 2019.
- VARIOUS AUTHORS, Dimensions of Body Language, Toastmasters International, 2023.

■ 日本語版制作スタッフ

● **翻訳**
竹中ゆみ

● **翻訳協力**
株式会社ラパン

● **カバーデザイン**
西垂水敦（krran）

● **本文DTP**
甲斐麻里恵

● **編集**
川上聖子〔ホビージャパン〕

● **企画**
谷村康弘〔ホビージャパン〕

Miyuli のキャラクターイラスト講座(こうざ)
キャラの魅力(みりょく)をワンランクUPさせるテクニック

2024 年 6 月 20 日　初版発行

著　者　Miyuli
発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒 151-0053　東京都渋谷区代々木 2-15-8
電話　03-5354-7403（編集）
03-5304-9112（営業）
印刷所　シナノ印刷株式会社

Printed in Japan
ISBN : 978-4-7986-3544-6 C2371



9784798635446

1922371021004

ISBN978-4-7986-3544-6
C2371 ¥2100E

定価：2,310円
（本体 2,100円+税10%）